

Ж

ВИДЕО·АСС

ISSN 0868-5967

КОРОНА

USE MAX!

или Кролики тоже бывают крутыми

**SAM & MAX
HIT THE ROAD**

ДРУГ, ПОМОГИ!

- Открываем страничку для тех, кто хочет получить ответы на свои вопросы



ИГРЫ для IBM PC

- Большая королевская щедрость или маленькая королевская пакость?

THE HORDE

- Любителям пострелять в охотку:

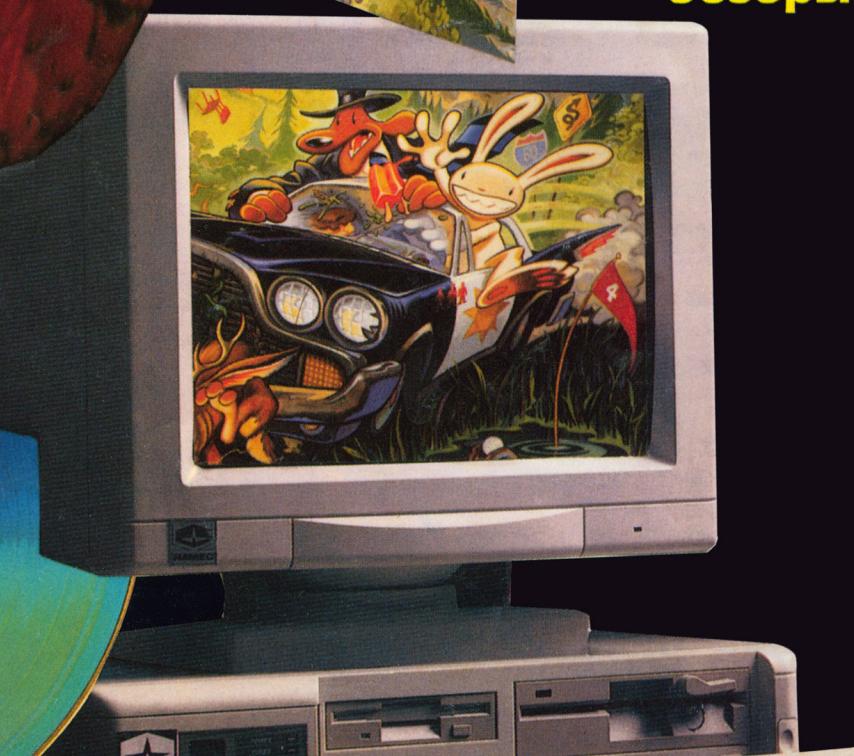
ДЕЛО ВОЛЬФА

ЖИВЕТ и ПОБЕЖДАЕТ

CORRIDOR 7

• Новости

• Технические обзоры



НАВЕДИ ПОРЯДОК!



Компьютер Macintosh
превратит вашу работу в игру

Области применения:

- Полиграфия. 90% печатных изданий готовится на Макинтошах.
- Наука и образование. 60% американских школ и университетов оснащены Макинтошами.
- Бизнес. Офисы крупнейших фирм мира оборудованы сетями компьютеров Макинтош.
- Управление и связь. ВМС США применяют только Макинтоши.
- Творчество. Известнейшие художники, писатели, композиторы используют дома Макинтош.
- Развлечения. Многие сотни игровых программ с непревзойденными изображением и звуком доступны владельцам Макинтоша.

P.S. Для всех этих областей разработано мощное программное обеспечение. Количество программ для Макинтоша около 10 тысяч.



Apple Computer



V.I.Ltd.

Телефон: (095) 231-97-18

Authorised Apple Dealer

Факс: (095) 233-59-65

...А ВАМ ОСТАЕТСЯ ЧИТАТЬ И ИГРАТЬ!

Партнерство — самая замечательная на свете вещь. Партнеры делят пополам и затраты, и заботы, и успех... Вернее сказать, что касается последнего, он как бы возводится в квадрат. Хотите доказательств? Лучшее доказательство — журнал, который вы держите в руках. У "Видео-Асса" и "Короны" дела идут неплохо, не так ли?

С выходом третьего номера фирма "Корона" готова предложить своим читателям современное изощренное средство для компьютерных игр: системы "мультимедиа", которые легко перенесут всех желающих из скучного мира вещей в сказочный вымысел игры.

Многие, наверное, знают, что наилучшим транспортом для такого путешествия сегодня являются технологии CD ROM, а некоторые, наверняка, уже и обзавелись CD ROM драйверами, "достраивая" свой компьютер до мультимедиа-конфигурации. Поэтому в этом номере вы найдете немало материалов, посвященных именно "компакт-технологиям".

Но мы не собираемся зацикливаться только на новинках — заглянув на страничку (пока страницу) "Help Me", ветераны игрового движения, надеемся, смогут обнаружить там новые интересные сведения об играх любимых, но уже отгремевших два-три года назад. Поэтому не забывайте почще переводить свой взор с экрана компьютера на страницы журнала.

Кстати, компьютер, экран которого приносит вам столько положительных эмоций, тоже может поставить вам так хорошо знакомая "Корона" — у нее налажены тесные связи с ведущими мировыми поставщиками компьютерной техники.

Однако, компьютерная игра — занятие очень увлекательное, но не очень простое... "Видео-Асс" КОРОНА научит вас не страдать, а развлекаться за вашим компьютером; поможет одолеть все ступени мастерства и взойти на его вершину.

Интеллектуальные усилия, помноженные на чудесные технические возможности — вот что такое компьютерная игра, вот что такое "Видео-Асс" КОРОНА.

СОДЕРЖАНИЕ

2	НОВОСТИ	!	COOL SPOT	22
4	WIZARD	★	SAM & MAX	26
8	SPASE HULK	█	CORRIDOR 7	30
12	THE HORDE	█	ИГРЫ НА CD	37
18	PACIFIC STRIKE	█	LARRI 6 HINT	40

• Н О В О С Т И •

ПРЕДСТАВЛЯЕМ НОВЫЕ ИГРЫ КОНЦА 1993 - 1994 года

SUBWARS 2050

"ПОДВОДНЫЕ ВОЙНЫ 2050 ГОДА" 92
(оценка по 100-балльной шкале)

Очень смелый эксперимент и один из лучших симуляторов фирмы Microprose. На этот раз ареной боевых действий становится не бескрайние пространства космоса и не поднебесная высь, а мрачные глубины мирового океана. Глубоко во тьме моря две крупнейшие корпорации ведут борьбу за ресурсы, не брезгуя даже военными методами. Подводный истребитель будущего по внешнему виду и способу передвижения напоминает самолет. Поэтому и пилотам-любителям будет интересно полюбоваться сквозь иллюминатор диковинными пейзажами и объектами, всегда полностью обсчитанными, с натуральной текстурой поверхности.

SETTLERS

"ПОСЕЛЕНЦЫ" 71

Строительство и развитие маленькой феодальной деревни происходит в реальном времени. Игровой мир показывается на экране в трех измерениях, можно выбирать между VGA и SVGA-режимами (к сожалению, в SVGA-режиме становится очень трудно разглядеть игровые меню и пиктограммы). Среди лесов и гор строятся здания многих типов: от сторожевых башен до винокурни; крошки-подданные деловито копают землю, рубят лес и снуют по дорогам. Идиллия нарушается действиями феодалов-соседей, они так и норовят ухватить ваш законный кусок земли. В этом случае приходится применять военную силу.

HARPOON-2

"ГАРПУН-2" 81

В"Harpoon-2" игрок берет на себя функции командующего целым театром военных действий. В зоне конфликта находятся боевые корабли и самолеты, множество стратегически важных объектов — аэродромы, ракетные установки. Здесь нет абстракции, характерной для стратегических игр, наоборот, — игрок ощущает реализм происходящего, включая "настоящие" номера и состав войсковых соединений. Графики в игре не так много, в основном, упор сделан на содержательную сторону. В игре имеется громадная

база данных по разнообразной боевой технике, куда включены фотографии реальных объектов.

ULTIMATE DOMAIN

"АБСОЛЮТНОЕ ВЛАДЕНИЕ" 93

Проверьте свои способности в качестве вохдя небольшого племени. Умелое распределение людей по работам — и вот уже на карте исчезают дикие леса, а на их месте возникают поля, дороги и деревни. Рядом трудятся племена соседей-конкурентов. Все это происходит в трехмерном изображении, в SVGA-графике. По ходу игрового времени на экране меняются времена года. Постепенно племя развивается, изобретает полезные вещи и движется по пути прогресса (включая войны с соседями). В игре замечательно сделаны звуковые эффекты: скажем, шум дождя и грохот грома, или тоскливыи вой собак зимой.

ALIEN LEGACY

"НАСЛЕДИЕ ЧУЖОЙ РАСЫ" 94

Космический корабль, который должен был основать колонию на далекой планете, бесследно пропал вместе с экипажем. И вот на планету прибывает другой корабль под вашим командованием, задача остается той же самой — построить колонию и сделать планету пригодной для проживания. Распоряжаться ресурсами целой колонии очень нелегко, хорошо, что у вас есть несколько опытных специалистов-помощников. Графика игры многогранна: здесь и экономическое развитие колонии в виде сверху (в стиле "SimCity"), и исследовательские полеты над поверхностью планеты в режиме имитатора, и многое другое. Конечно, не стоит забывать и о тайне исчезновения первого корабля, ее вам предстоит разгадать по ходу игры.

ULTIMA-8: PAGAN

"УЛЬТИМА-8: ПАГАН" 99

Среди сериалов ролевых игр "Ultima" пользуется неизменным успехом. Трехмерный игровой мир "Ultima-8": Паган — неизменно красив и реалистичен. Аватар, герой сериала, кочующий из игры в игру, попадает в этот мир по воле демона Стража, и

ему предстоит найти путь домой. Некоторые игровые концепции были изменены — например, теперь Аватар путешествует в одиночку, без своих неизменных спутников. Все происходит в реальном времени, движения людей и монстров главны и естественны. Разговоры с персонажами игры дадут важную информацию о мире Паган и его особенностях, а оружие в сочетании с магией поможет справиться с многочисленными врагами. Сюжет на высоте и не уступит хорошему роману "фэнтези". Все сражения происходят в реальном времени, и Аватар, и его противник во время сражения показаны в том же трехмерном виде.

DARK LEGIONS

"ЛЕГИОНЫ ТЬМЫ" 96

Изощренная стратегия переплетается здесь с искусством аркадного поединка. В бой вступают фантастические персонажи — тролли, демоны, маги... Каждый из них наделен особыми свойствами, но ими надо уметь воспользоваться. Набирайте армию, расставляйте ловушки для соперника — и в бой! Чтобы выиграть, нужно найти и ликвидировать предводителя армии соперника. Потрясающая графика игры согреет сердце любого фаната "фэнтези". Игра может как человек с компьютером, так и двое между собой, даже на разных машинах по модему. Ветераны компьютерных битв припомнят игру "Archon Ultra", у нее много общего с "Dark Legions".

CANNON FODDER

"ПУШЕЧНОЕ МЯСО" 98

Эта занятная аркадная игра требует от игрока быстрой реакции на происходящее вокруг. Она очень оригинальна и не похожа на все, что было раньше. Отряд крошечных солдат под вашим умелым руководством сокрушит отряды таких же мелких террористов и баронов наркобизнеса. Местность, где идет сражение, показана сверху. Картина завершает оригинальный черный юмор и прекрасное звуковое оформление. "Cannon Fodder" незаметно и плотно очаровывает игрока, через несколько часов с удивлением понимаешь, что от игры невозможно, да и не хочется отрываться.

Материалы предоставлены Сергеем ВОДОЛЕЕВЫМ, компания "ФАНТОМ"

• Н О В О С Т И •

ВАШ ВОПРОС – ВАШ ОТВЕТ

?

3



Несмотря на небольшой срок существования журнала "Корона", в редакцию "Видео-Асса" пришло уже немало писем от тех, кто "фанатеет от писищих игр" (по выражению одного читателя). Среди прочего, в письмах бывает довольно много вопросов с просьбой помочь, рассказать, как поступить в том или ином эпизоде квеста, где найти ключ или новое оружие и т.д. Для ответа на многие из подобных вопросов надо привлекать экспертов, посвятивших игре часы и дни своего досуга. А где еще искать лучших экспертов, как не среди читателей журнала по компьютерным играм? Да, мы хотим ваши вопросы адресовать вам же самим. Уверены, что среди вас найдутся знатоки, которые охотно откликнутся на просьбы о помощи своих коллег по играм. Поэтому сегодня мы открываем страничку "Help Me!"

P.S. Естественно, мы будем рады любой полезной информации, даже "без повода". И обязательно будем публиковать ваши решения, приемы, коды, пароли, крэки, хинты (мы ничего не забыли?).

P.P.S. Вопросы, как вы видите, пронумерованы, и в ответе можно указать только номер журнала "Корона" и номер вопроса.

1. Коллеги, отзовитесь! Кто в "Принце 2" прошел до ковра-самолета — скажите, наконец, как на него садиться? Пробовал уже, кажется, по всячому.

Игорь Черников, Москва

2. Недавно мне приятель записал игру фирмы Psygnosis — "Bram Stokers Dracula". Это нечто вроде "Вольфа", только там ходишь не по подземному бункеру, а по кладбищу. Игра мне нравится, и я несколько раз пытался играть в нее, но никак не могу найти ключ от золотых ворот, что за спиной в самом начале игры.

Валерий Ахметов. Москва

3. В первом номере вашего журнала была статья об игре "Anoter World". Расскажите, как подзарядить пистолет — после того, как я выпрыгиваю со своим другом из клетки, заряды в пистолете кончаются чересчур быстро, и меня убивают.

Андрей Беляев, Иваново

4. Не дает мне покоя одна старая игра — "Zeliard". Наверняка она многим (в том числе и вам) хорошо знакома. В 91 году это был один из московских хитов. Не дает же мне покоя то, что на последних уровнях "водяном" и "огненном" не находятся ботинки пресловутого сапожника. И если на "водяном" уровне еще можно как-то пройти, сделав себя бессмертным, то на следующем, даже убив чудовище за дверью, пройти дальше мешает наклонная плоскость. Забраться по ней наверх можно только в спецобуви. Но где она?!

Николай Адамов, Москва

5. Если кого интересует игра "Disciple of Steel" (Megasoft), могу поделиться опытом вскрытия и прохождения. Крэковский файл, прилагающийся к ней, не годится, так как к середине игры программа его раскусывает и начинает стирать все ваши результаты. К сожалению, сама игра не свободна от весьма существенных недоработок, но любителям сложных ролевых игр с на- воротами она понравится.

Виктор Стойкий, Красноярск

MORTAL KOMBAT – hint

1. В случае, если вы оказались побеждены и у вас больше нет шансов продолжить поединок, проделайте следующее: если вы игрок 1, нажмите на F2, если вы игрок 2, то на F1, пока счетчик не загорится. Это повлечет за собой возвращение другого бойца в игру. Уничтожив этого бойца (это несложно сделать, если вы играете один), нажмите на Esc, когда счетчик загорится. Оп-ля! Вы снова начинаете бой с противником, которому до этого проиграли. Это дает вам второй (или третий, или четвертый) шанс!

2. Когда на экране появится надпись "Старт", нажмите на F10, и вы окажетесь в меню. Тогда, нажав клавишу Caps Lock, наберите DIP. Вы получите доступ к новому меню с восемью переключателями ON – OFF: 0 – неизвестная величина; 1 – кровь (род); 2 – звук; 3 – Comic Book (?); 4 – судьба; 5 – свободная игра (Freestyle); 6 – неизвестная величина; 7 – неизвестная величина; 8 – голос.

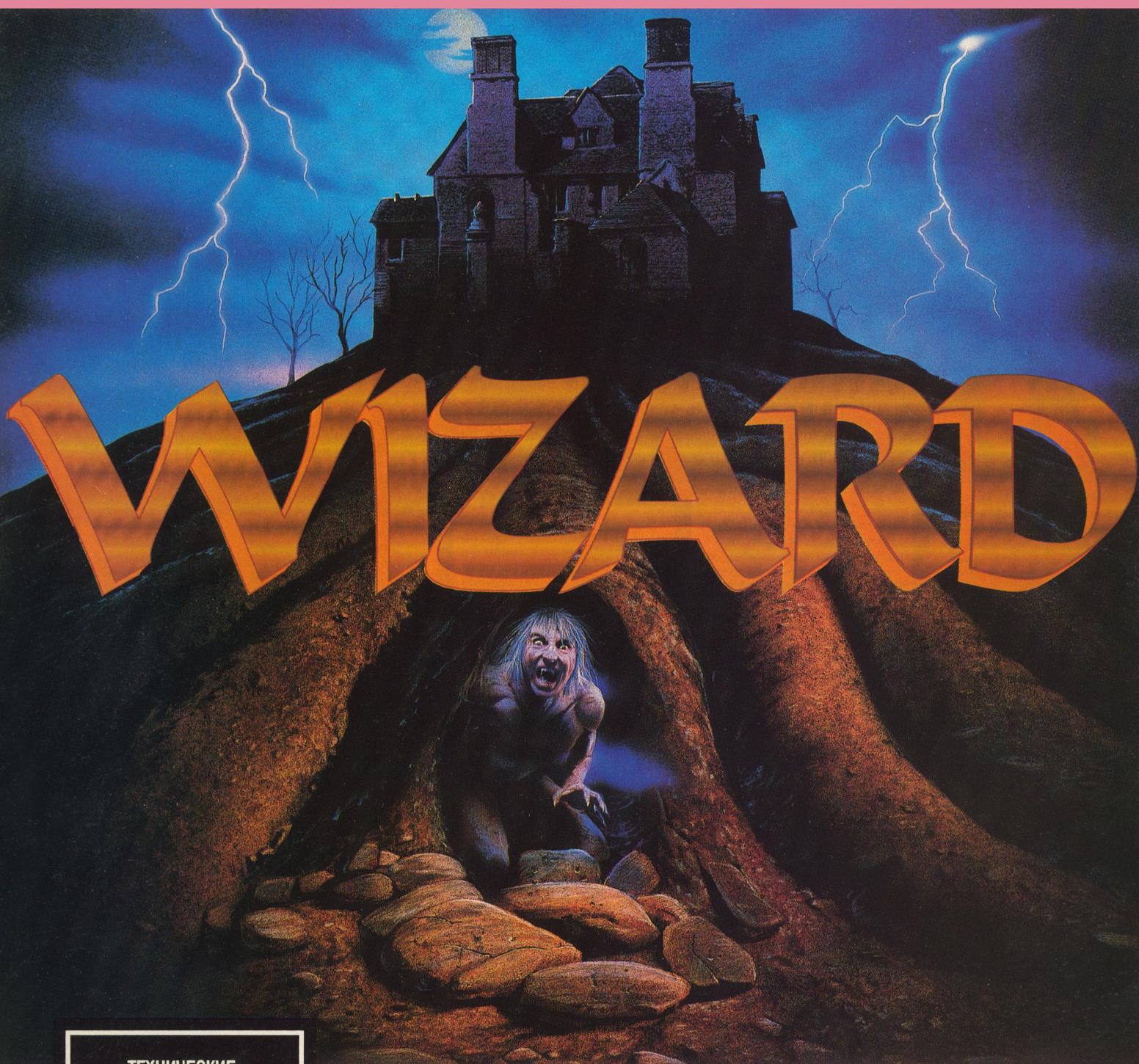
3. При участии одного игрока, если вы проиграли своему сопернику, нажмите F2, пока ваш противник не сделал роковой удар. Тогда вы не потеряете кредит.

LOST VIKINGS (Virgin)

Пароли со второго по тридцать шестой уровень

2 - TLPT; 3 - GRND; 4 - LLMO;
 5 - LLOT; 6 - TRSS; 7 - PRHS;
 8 - CVRN; 9 - BBLS; 10 - VLCN;
 11 - 8BLL; 12 - PHR0; 13 - C1R0;
 14 - SPKS; 15 - JMNN; 16 - TTRS;
 17 - JLLY; 18 - PLNG; 19 - BTRY;
 20 - JNKR; 21 - CBLT; 22 - HOPP;
 23 - SMRT; 24 - V8TR; 25 - NFL8;
 26 - WKYY; 27 - CMB0; 28 -
 8BLL; 29 - TRDR; 30 - FNTM;
 31 - WRLR; 32 - TRPD; 33 - TFFF;
 34 - FRGT; 35 - 4BN4; 36 - MSTR.

**Александр ХАБИБРАХМАНОВ,
МОСКВА**

ТЕХНИЧЕСКИЕРЕКОМЕНДАЦИИ

Для игры требуется IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 SX 33 Mhz (желательно 386 DX 40 Mhz); 4 Mb RAM; операционная система DOS 3.1 и выше; звуковые карты: Sound Blaster, AdLib; mouse.

Psygnosis предлагает тем, кто попробовал свои силы в ShadowCaster, но был разочарован "чрезмерной" продолжительностью жизни в этой игре, своеобразное усовершенствованное продолжение. Менее оригинальная (и на то есть причина — похоже, наметилась общая тенденция к повторяемости ролевых "подземных" игр) Wizard

тем не менее, на наш взгляд, заслуживает отдельного рассказа.

Итак, вы находитесь, что Ultima Underworld слишком интеллектуальна, а ShadowCaster слишком легкий? Прекрасно, тогда вам подойдет Wizard. Это ролевая игра с путешествиями по лабиринтным коридорам и с упором на битвы. Вы принимаете под свое начало группу благородных авантюристов, которые, наряду с поисками хорошей драки, ищут также и смысл жизни — некий абсолют... Абсолют (он же смысл жизни и самой игры) в данном случае заключается в победе над злым магом. Что же такого сделал этот компьютерный негодяй? Да так, мелочь: он устранил четырех главных богов, мудро правивших до этого миром, завладел их священными причиндалами и запрятал оные



Размеры помещений в Wizard иногда просто поражают. Но, входя в такой зал, будьте настороже — самые большие они и самые густонаселенные.

Торговцы в этом мире — не последние люди. В окружении безжалостных врагов их помощь иногда бесцenna. Здесь вы найдете оружие, доспехи, еду, микстуры, пергаменты и т.д. У Psygnosis есть все, что нужно.



в четыре тщательно охраняемые башни. Ну и, разумеется, единственное средство спасти мир — это вернуть эти сокровища. В Wizard вы начинаете не с создания персонажей, а с отбора их — из шестнадцати предложенных. В вашем распоряжении четыре “разновидности” будущих героев: воины, маги, десантники(?) и убийцы. Постарайтесь создать гармоничную группу, в которой персонажи удачно дополняют друг друга. Потом... потом вы начинаете с конца. Вы оказываетесь в башне по имени Кеер. Первая цель: обнаружить телепортационный зал, чтобы добраться до других четырех башен, о которых было сказано выше. Легче сказать, чем сделать, так как, в отличие от многих других игр, здесь уровень сложности с первых же минут практически тот же, что и в конце игры. И он очень высок. Миллиарды монстров поджидают вас за каждым поворотом коридора, миллионы механизмов блокируют выходы. Здесь действительно нужно прилагать много усилий, чтобы не умереть раньше срока. Иногда приходится во время битвы два или три раза обновлять или “подзаряжать” защитное снаряжение. К счастью, в игре предусмотрены некоторые спокойные и спасительные места: магазины и магические плиты. В первых вы можете перевести дух, а также прикупить оружие, магические пергаменты или еду, кровати, на которых вы можете отдохнуть (восстановив тем самым

По вопросам приобретения легальных копий игр, описанных в журнале “ВИДЕО-АСС” КОРОНА просьба обращаться на фирму

Корона
по телефону
496-63-75

ресурсами жизни и магии). Особенности вторых позволяют вернуть к жизни погибших товарищей. Магическая система довольно проста: нужно лишь выбрать жребий, который вы хотите бросить. В начале игры число жребьев, находящихся в вашем распоряжении, невелико, но оно возрастает с каждым уровнем и по мере накопления денег вашими персонажами. На самом деле обучение колдовским премудростям происходит благодаря хоть и плененным, но сохранившим определенное влияние четырем богам. Как это ни забавно (хотя вполне в духе первобытных верований), но боги эти нуждаются в деньгах, и им регулярно нужно жертвовать определенную сумму. Поскольку существует 40 возможных видов колдовства, нужно уметь

Огромное количество игр, ролевых и приключенческих, так или иначе построенных на взаимодействии и противостоянии меча и магии, дополнилось еще одной. Возможно, она пройдет совершенно незамеченной на общем фоне и на фоне таких шедевров, как Ultima VIII, но свою долю (пусть небольшую) потребителей и почитателей, она, безусловно, найдет. Таинственные башни, могучие волшебники, храбрые рыцари, впечатляющие монстры — Psygnosis постаралась на славу. Поскольку сама фирма в рекомендациях не нуждается, мы можем рекомендовать вам ее продукцию.



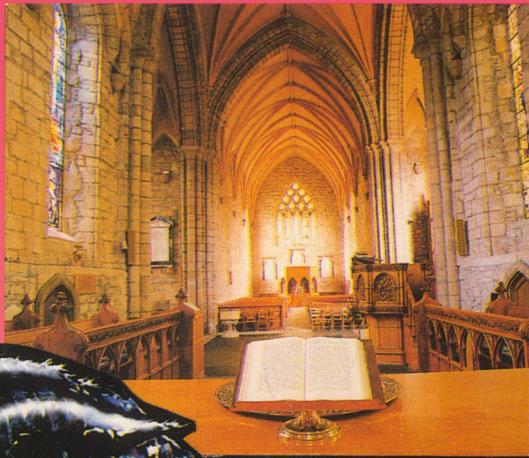
Стены многих помещений покрыты надписями, угрожающими или ободряющими. Обитатели мира Wizard не опускаются до граффити углем или мелом типа "Здесь были рыцарь N и колдун X". Предшественники наших героев тщательно продумывали свои изречения и явно не торопились: такой вот каллиграфический рельеф на камне требует не одного дня трудов.

грамотно распоряжаться своими капиталами. Как и все в этом мире, сила должна быть оплачена, и звонкая монета для этого вполне годится. Кстати, отметим, что если большинство чудес довольно обычны (шаровые молнии, исцеление), то попадаются и просто удивительные (увидите сами).

Графические особенности игры явно выше среднего. Лабиринты и башни отличаются разнообразием декораций, а те, в свою очередь, насыщены деталями. Лучше всего вы можете оценить их благодаря опции, позволяющей вести игру почти в полный экран. Правда, это не очень удобно, поскольку приходится постоянно возвращаться к меньшему экрану, чтобы посмотреть список или карту. Но это очень впечатляюще. Одно из основных достоинств игры — то, что при любом режиме анимация остается быстрой и плавной. Короче говоря, Wizard держит марку, несмотря на то, что многие объекты, в частности, монстры, при ближайшем рассмотрении теряют всякое понятие о четкости, распадаясь на кучу цветных точек — элементарных фракталов. По поводу звука сказать особенно нечего, музыка хорошая, шумы тоже. В заключение, рискуя повториться, хотелось бы сказать, что у Wizard три основных недостатка: недостаток

оригинальности, слишком большая сложность и некоторые вышеперечисленные неудобства. Исключая их, вы проведете долгие и увлекательные часы за игрой, а это самое важное.

Журнал "Joystick" в своем обзоре отмечает, что если сравнить Wizard с двумя шедеврами фирмы Origin — Ultima Underworld и ShadowCaster, то нельзя, конечно, сказать, что Wizard является неким шагом вперед. Ничего принципиально нового Psygnosis не привнес, кроме, пожалуй, уже отмеченных наворотов по сложности. Однако он отличается довольно большим разнообразием эпизодов и возможных ваших действий в каждом из них. На прохождение Wizard явно потребуется больше, чем один или два уик-энда. И это, пожалуй, основное достоинство для тех, кто не любит слишком быстро расставаться с полюбившейся игрой.





SPACE HULK



**ТЕМА
КОСМИЧЕСКИХ
ЗЛОБНЫХ
ПРИШЕЛЬЦЕВ,
ТАК ЖЕ, КАК
И ТЕМА ВАМПИ-
РОВ И ДЕМОНОВ
ИЗ ПРЕИСПОД-
НЕЙ, НАВЕРНОЕ,
БУДЕТ ВЕЧНЫМ
СЮЖЕТОМ В
КОМПЬЮТЕРНЫХ**

**ИГРАХ, ФИЛЬМАХ И РОМАНАХ. ВЕЧНОЙ, ЕСЛИ ТОЛЬКО В ОДИН
ПРЕКРАСНЫЙ МОМЕНТ, МЫ НЕ ВСТРЕТИМСЯ С ТЕМИ ИЛИ ДРУГИМИ
ВООЧИЮ. И В МАССОВОМ ПОРЯДКЕ. НО НЕ ДАЙ БОГ, КОНЕЧНО,
ЧТОБЫ ЭТА ВСТРЕЧА БЫЛА ПОХОЖА НА SPACE HULK.
ВЕДЬ ДАЖЕ НАШ СПЕЦНАЗ – ЭТО ДАЛЕКО ЕЩЕ НЕ ТЕРМИНАТОРЫ.**



Но мнению журнала PC Power, целиком озвученная и оцифрованная версия Space Hulk (Космический Бот) является лучшей боевой стратегией в жанре RPG последнего времени. Когда игра Space Hulk появилась впервые на флоупи-дисках в 1993 году, она получила порой весьма противоречивые, но в целом очень и очень положительные отзывы. Выполнена она была так, что соединяла в себе лучшие элементы тактико-стратегической игры в комбинации с отличной графикой, идеальным интерфейсом управления и несколькими высококлассными перестрелками.

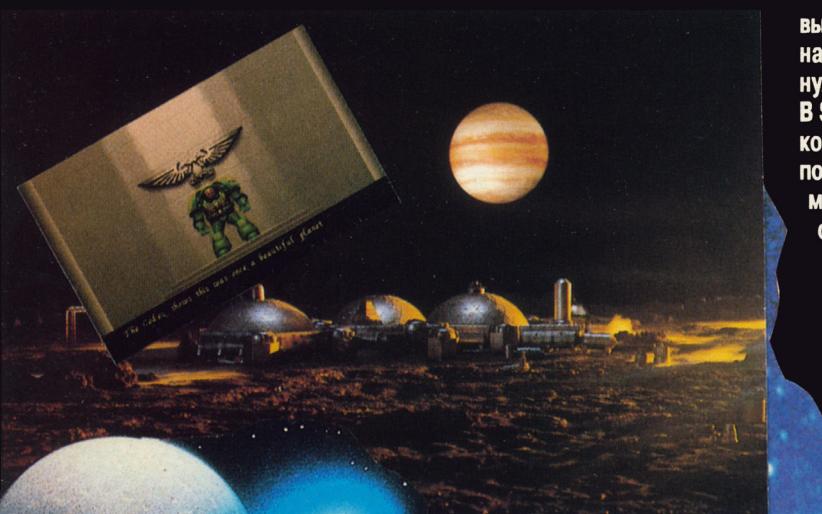
Сделана игра на основе ролевого сюжета, с несколько чересчур наороченным сценарием: через несколько тысяч лет терминаторы (?!), элитные боевые силы человеческой Империи, шарят по Галактике, истребляя формы жизни, угрожающие людскому благополучию. Ранее в истории человечества, Космические боты появлялись через искривления в пространстве, причем вблизи планет, населенных людьми, и были похожи на древние космические катера прошлых веков. Они плохо управляемы, склонны взрываться без причины и, что самое худшее, битком забиты генными бандитами — это такие инопланетные чудища, которые заражают людей своими генами, отчего те постепенно и незаметно для самих себя превращаются в таких же монстров (прямо-таки по сюжету Ридли Скотта). Похоже, постепенно война между терминаторами и генными бандитами приняла какие-то религиозные формы: по дороге к полю браны тер-

минаторы выкрикивают "священные лозунги" типа "Будь чист!", "Не посрами!" и т.д. Терминаторы тяжело вооружены и носят стальные доспехи. Но в этой войне им это помогает мало: их устрашающие соперники могут с легкостью распороть стальной шлем своими когтями и сами почти неувязимы, несмотря на свою легкую амуницию. Итак, как же начинается игра? Сперва игрок получает краткое описание своей миссии. Первая половина религиозно-патетическая ("Брат Маринес! Наш святой долг" ... и т.д.) — это можно смело пропустить. Во второй половине описания подробно объясняется суть задания, и указывается, на что стоит обратить особое внимание. Через мгновение вы уже на борту корабля с десятью десантниками под своим командованием и стопроцентно самоубийственным заданием. Управление требует определенных навыков, но как только вы с ним разобрались, остальное кажется сущим пустяком. В конце концов, существует целый набор тренировочных заданий, которые помогут вам подготовиться к операции. Например, в первом всего-то надо — провести одного десантника по коридорам к выходу при полном отсутствии "плохих" поблизости. Такие основные обучающие задания становятся сложнее с каждым разом до тех пор, пока вы не сможете провести команду из пяти солдат. После обучающих существует еще десять практических заданий, охватывающих все возможные варианты сценария, которые вы можете встретить в процессе игры. Для управления командой терминаторов используются два экрана: экран планирования и экран обзора. Переключаться с одного на другой можно нажатием правой



ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 486 SX 25 Mhz; 4 Mb RAM (лучше 8 Mb); для версии CD – CD ROM drive; звуковые карты: Sound Blaster 16, Roland; Mouse



**В игре слишком, порой
ощутим некий
религиозный дух.
Вот только
непонятно, кто же
мессия нового учения?
Неужели это вы сами?**

кнопки мыши. Обзорный экран покажет вам картины, представшие перед первыми пятью терминаторами. Щелкнув мышкой, можно переключиться на второе подразделение, если это необходимо. В этом окне каждого терминатора можно перемещать отдельно и наблюдать, какой из них подвергся нападению. В игре предусмотрен и другой режим – один терминатор под вашим прямым управлением, а остальные под общим надзором, то есть автоматически стреляют во всех чужаков, что попадаются на их пути. Правая кнопка мыши позволяет вам переключить управление на любого из оставшихся четырех в любой момент. Экран планирования – вот где происходит настоящая тяжелая работа. На нем план всего лабиринта, что делает возможным подавать каждому терминатору конкретную команду к

выполнению. Делается это весьма просто: щелкните мышкой на нужного вам терминатора, затем – на то место, куда ему нужно проследовать, выберите режим “GO” и все – он в пути. В Space Hulk существует множество других дополнительных команд, таких как открывание и закрывание дверей, стрельба по определенным целям и повороты налево и направо. Команду, данную одному терминатору, можно продублировать стольким его коллегам, скольким пожелаете: это полезно, например при перемещении нескольких солдат к одному расположению. Пока подразделение в пути, переключитесь на обзорный экран, возьмите управление главного терминатора и разгромите этих омерзительных инопланетных тварей.

Игра состоит из трех этапов-уровней, различающихся по сложности: тренировочно-обучающие задания; непосредственно сам Space Hulk и боевая кампания – “Крыло Смерти” (Deathwing Campaign). Последняя представляет собой полный вариант Space Hulk – последовательную серию заданий, которые надо выполнить одно за другим. Крыло Смерти – очень серьезное занятие, но оно стоит тех усилий.

“НИЧЕГО НОВОГО”?

Все чаще эту сакральную фразу можно услышать из уст пресыщенных знатоков по отношению к очевидному CD-варианту популярной игры. Вот и в случае со Space Hulk говорят, что эта феноменальная игра уже была доступна на дискете, и изменения, которые принесла версия на CD минимальны. Хорошая музыка, звуковые эффекты, цифровая речь – все это уже было и на оригинале, а теперь добавлено еще и на CD. Все уже было и доделывать просто нечего. Анимация стала почетче, и это очень мило, но каких-то новых измерений игре так никто реально и не добавил. Лучшее, что у них получилось – так это добавить еще девять новых заданий. Новые миссии весьма забавны. Те, кто сыграет в Space Hulk целиком, полюбят их: они хитры, опасны, и полны неожиданных поворотов. Но все равно – их мало. Возможно, если бы программисты Electronic Arts не утруждали себя улучшением анимации, а вместо этого написали бы еще двадцать новых миссий, было бы гораздо интереснее. А еще лучше – новую кампанию, а то всегда испытываешь какую-то досаду – пока новая миссия загрузится. Даже с новым двухскоростным CD-ROM на это уходит целая вечность. В общем, мнение знатоков таково – если Space Hulk уже есть у вас на дискете, то это мало или совсем не подвигнет вас на покупку CD. Но если вы пропустили вариант с дискетой, но зато у вас есть устройство CD-ROM, покупайте компакт-диск немедленно. Несмотря на разочарования некоторых экспертов по поводу (ограниченно) расширенных возможностей, это все равно одна из лучших игр, которую сегодня можно купить.

АО АВТОРОСС

ПРОДАЖА
НОВЫХ АВТОМОБИЛЕЙ

ВАЗ

ОФОРМЛЕНИЕ
КУПЛИ – ПРОДАЖИ



Адрес:

г. Москва, Нагатинская ул.,
дом 14 б (18 таксопарк)
тел. 111-88-35 факс: 111-62-30

ЛАЗЕРНАЯ КЛИНИКА ЦЕНТРА "АСТР"

Высокоэффективное лечение и лучшие медики России!
Здоровье и красоту детям и взрослым!

Консультативно-диагностический прием специалистов различного профиля: терапевта, рефлексотерапевта, хирурга, косметолога, гинеколога, уролога, гастроэнтеролога, оториноларинголога, невропатолога, дерматолога, мануального терапевта, биоэнерготерапевта, гипнотерапевта, массажиста и других.

- Вам помогут при заболеваниях сердца, легких, желудочно-кишечного тракта, нервной системы, уха, горла и носа, женской и мужской половой сферы, опорно-двигательного аппарата, кожи.
- Лазерное терапевтическое лечение избавит Вас от варикозного расширения вен нижних конечностей, трофических язв, простатита, аднексита, эрозии шейки матки, гастрита, язвенной болезни желудка, остеохондроза, артроза, нейродермита и многих других заболеваний.
- Лазерными хирургическими методами лечения Вам устранит косметические дефекты лица и тела:
 - иссякут рубцы; удалят папилломы, бородавки, кандиломы, "вины пятна", сосудистые звездочки; вылечат вросший ноготь, бесконтактно проколят уши;
 - выполняют любую косметологическую операцию: подтяжку кожи лица, пластику век, живота, молочных желез.
- Вам проведут лечение ожирения, сексопатологических расстройств, неврозов, табакокурения, алкоголизма уникальным сочетанием методов лазерной рефлексотерапии с гипнозом и кодированием.



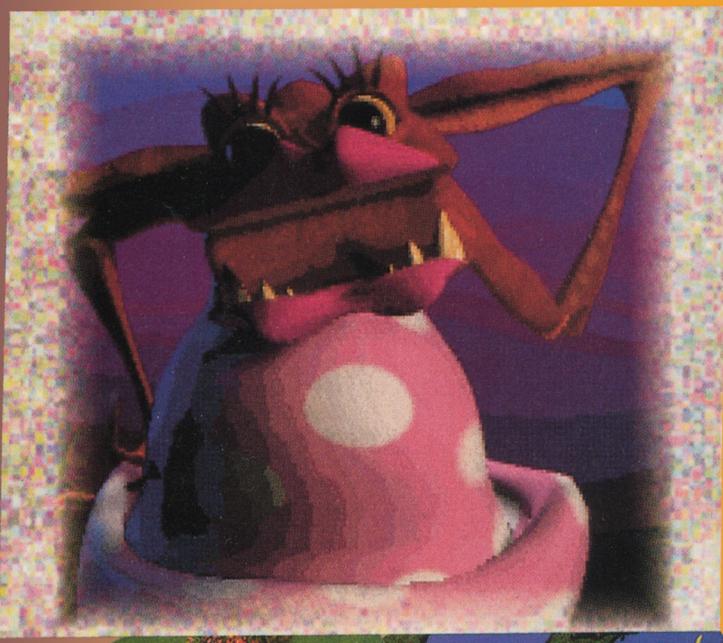
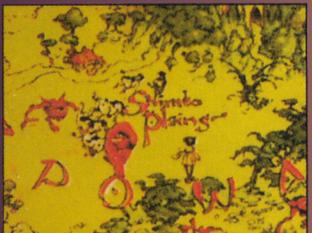
Тел. для справок 444-66-67.

Адрес Центра "АСТР": 121357 г.Москва, ул.Ватутина, дом 13.



THE HORDE

КУКЛЫ,
ЖИВЫЕ АКТЕРЫ,
(МЕЖДУ ПРОЧИМ,
НЕ ПОСЛЕДНИЕ
ЛЮДИ
В ГОЛЛИВУДЕ)
И ГРАФИЧЕСКАЯ
АНИМАЦИЯ –
В THE HORDE
ВСЕ СРЕДСТВА
ДЛЯ ДОСТИЖЕ-
НИЯ УСПЕХА
ПОИСТИНЕ
ХОРОШИ!



ЗНАКОМЬТЕСЬ – ГЕРОИ, АНТИГЕРОИ, МОНСТРЫ И КОРОВЫ. ОДНИХ ВАМ ПРИДЕТСЯ
ИГРАТЬ, ДРУГИХ РАЗОБЛАЧАТЬ, С ТРЕТЬИМИ – БИТЬСЯ И ЧЕТВЕРТЫХ – ЗАЩИЩАТЬ.



3

та игра вышла сразу на нескольких платформах, на CD ROM и на флоупи-дисках. По отзыву экспертов это одна из первых игр, которые полностью используют возможности 32-разрядных архитектур, например, 3DO. Сочетание превосходной графики и анимации в настоящей изометрии с видео (в главной роли – популярный телеактер Kirk Cameron) вызовет настоящий восторг у любителей красивых игр (и обладателей проигрывателей компакт-дисков). Crystal Dynamics попыталась соединить в The Horde принципы стратегии Populous и Sim City с увлекательной боевой аркадой. Прибавьте сюда достаточно завлекательный сюжет – и станет понятно, что The Horde в ближайшее время обеспечена участь хита.

ИНТРОДУКЦИЯ

Средневековые: замки и телевидение; могучий король – гроза цыплят; верные слуги, лелеющие коварные замыслы; неграмотные крестьяне, время от времени пользующиеся телефоном; и вечно голодная орда демонов – The Horde, ищащих, чем набить брюхо.

В этом сумасшедшем мире и живет сэр Chauncey – ловкий и смышленный, но, в общем-то, вполне простой парень. Случилось ему как-то за обедом у короля проявить свою ловкость и оказать услугу сюзерену. Тем самым он навлек на себя монаршую милость и тайный гнев негодяя лорда High Chancellora (его играет популярный Michael Gregory – мы видели его в "Робокопе", "Вспомнить все" и "Косильщике лужаек"). Добрый королек, подозрительно ухмыляясь, дарует Chauncey за услугу земли на окраине королевства. Наверное, можно радоваться, но жизнь полна сюрпризов: деревни, оказывается, подвержены регулярным набегам



КАРЛИКОВЫЕ ХОРДЫ

Весьма посредственные хорды, брошенные вам на растерзание в самом начале игры. Они глупы, не особенно быстры и погибают от одного удара меча. Их преимущество – в их численности и ненасытном аппетите, который заставляет их преодолеть все трудности, и поймать на обед вкусную, сочную корову.

ХОРДЫ-ПИРАНЬЯ

Это уже следующий шаг по шкале развития. Эти зверюшки более шустрые и гораздо более умные – они никогда не попадутся в ваши ловушки. Их слабость – это тенденция постоянно лопаться, для этого им хватает одного пинка.

ЛЕСНЫЕ ХОРДЫ

Это нечто среднее между противными пигмеями с духовыми ружьями и очень противными хихикающими гномами. Они вылезают из-за деревьев (смешной такой походкой, вперевалку) и стреляют в бедного Chauncey из трубовидного духового ружья, а затем глотают корову. Целиком.

ХОРДЫ-ШАМАНЫ

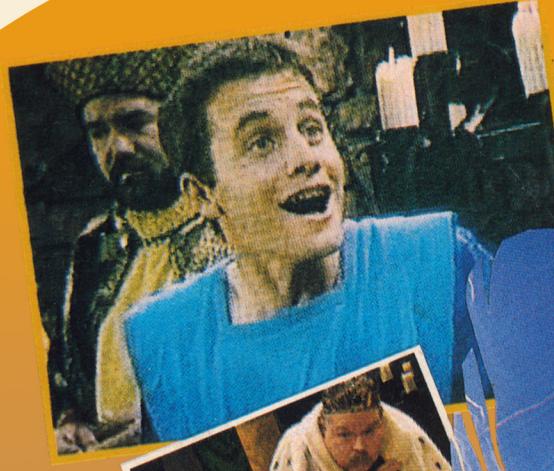
Их почти невозможно поймать. Используя свое умение перемещаться в пространстве, они могут скакать по всей деревне, утомляя вас погоней. Еще они умеют пускать шаровые молнии и воскрешать убитых хордов. В общем, сущий кошмар.

ПУСТЫННЫЕ ХОРДЫ

У этих рогатых существ ужасная привычка – зарываться в песок и таким образом избегать вас. Вылезут они, только, если увидят над собой предмет своей страсти – обычно это ваша любимая корова. К тому же у них очень сильные задние копыта (как у осла), превосходные для того, чтобы лягать бедного Chauncey.

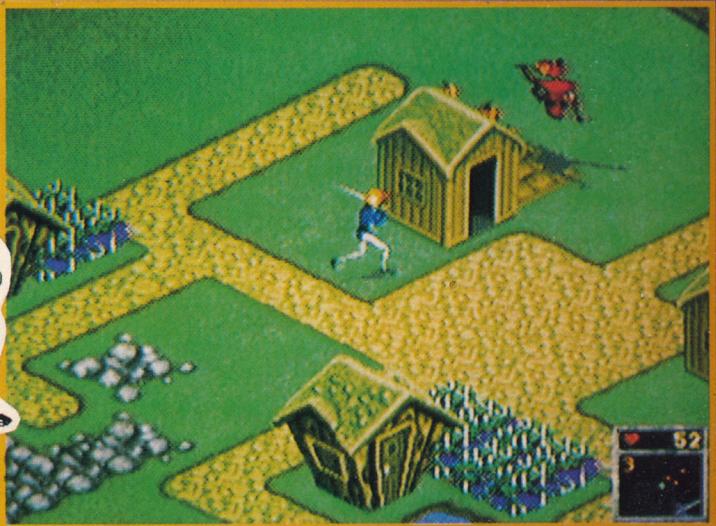
ХОРДЫ ДЖАГТЕРНАУТЫ

Ваш самый ужасный кошмар. Они огромны, невероятно сильны, и неуязвимы для меча. Вам придется несколько раз хорошенько их ударить, прежде чем появятся капли крови. Хуже того, если они вас ударят – вы улетите. А ударят дважды – умрете.





демонов, пожирающих все плоды трудов крестьян, сэра Chauncey и их самих (похоже, что им все равно, чем набивать брюхо) и не менее регулярным наездам лорда High Chancellora, собирающего королевские подати. И неизвестно еще, что хуже. К тому же, вскоре выясняется, что High Chancellor давно строит козни против короны и сам метит на трон. Поэтому демоны The Horde выступают как бы его союзниками. Ба, да может, он сам все это и подстроил? Если вы сочувствуете бедняге Chauncey, то должны помочь ему разрушить гнусные планы лорда и уничтожить всех его слуг, тайных или явных. По правде говоря, это довольно тупые создания.



ВОПРЕКИ ВСЕМУ

Вот вы облачились в доспехи, взяли добрый меч по имени Grimthwacker и начинаете свою партию посреди прерии, где с грехом пополам можно отыскать полтора дома. Ваша миссия заключается в том, чтобы защитить деревню, расставляя ловушки с кольями, стены, роя рвы и т.д. Но нельзя забывать и о пропитании. Надо орошать земли и заниматься ирригацией, поворачивая реки, создавая озера и заполняя ямы. Короче говоря, нужно, чтобы жизнь текла своим чередом, несмотря на монстров, которые кружат поблизости, время от времени совершая дикие и кровожадные набеги.

Действие разделено на две части: период созидания и период битв. Если первый хронометрирован (что успели за отведенный период, то успели), то длительность второго зависит от вашей ловкости, поскольку он кончается только тогда, когда все враги побеждены. В конце года, после пяти или шести туров, вы поменяете место, если проявите достаточно ловкости, находчивости и терпения. Но коварный наушник короля также не дремлет. Не без его помощи на подведомственную вам деревню налагается большая дань. Бесконечные поборы вы-

качивают все деньги, но если вы не заплатите все сполна и в срок, то окажетесь в тюрьме. Так что придется выкручиваться, распоряжаясь тем небольшим количеством денег, которое у вас будет, ни в коем случае не забывая при этом, что каждое действие должно быть оплачено: вы можете рыть землю, ставить изгороди, сеять, но ничто не бесплатно в стране доброго короля для сэра Chauncey.

Чтобы ваша деревня была рентабельной, нужно экономить везде, где только можно и таким образом скопить небольшое состояние. Тогда вы сможете снарядиться разнообразным оружием и другими прекрасными вещами, например, ветчиной. Нет, нет, не торопитесь точить ножи и вилки. Ветчина для монстров. Эти оголодавшие орды думают только о том, как бы набить свое пузо, и восхитительная розовая ветчина будет служить им приманкой в ловушке. Иначе вы сможете стать свидетелем самых ужасных сцен безудержного чревоугодия монстров. Начав с бережно выращиваемых вами коров, они пожрут все, до чего смогут дотянуться: посевы, хижины, утварь и несчастных поселян. Впрочем, в большинстве случаев, если поторопиться, то крестьян возможно извлечь из утробы жуткой химеры, которая глотает их не прожевав. Ошеломленные и мокрые, они даже не поблагодарят вас за спасение, а вы должны будете благодарить Бога, что монстр не успел их переварить.

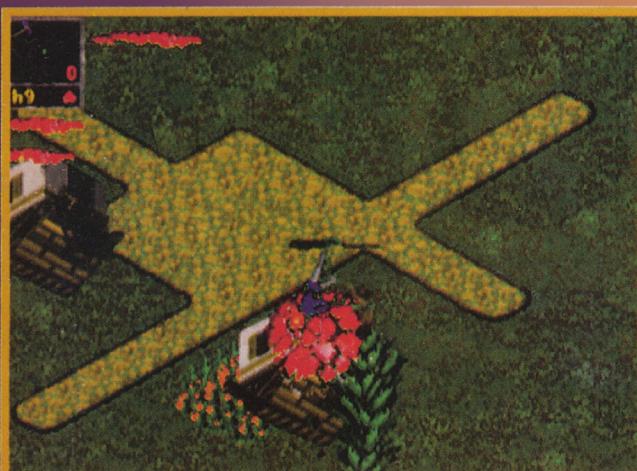
Монстры, монстры... Они будут возвращаться каждую весну, зиму и лето. Они будут являться вам в различных формах (уродливых, пахучих и устрашающих)



ЗАЩИТНИК



Один из самых напряженных и драматических моментов игры: нападение хордов на подведомственную вам деревню. *Reddus Giganticus Extradummus* спрятался за часовней и готовится к броску влево, где с туповатым видом пасутся ничего не подозревающие коровы. Остальные монстры на подходе, но экране их не видно. Но по карте можно определить их месторасположение. Лучники, загодя расставленные вами на стратегические точки, всаживают в хорда стрелу за стрелой (многие, впрочем, промахиваются), но ему, похоже, все ни почем. Настает пора пустить в ход меч *Grimthwacker*. И вот финал поединка: в ход пущено все — луки, мечи, магия, и хорду настает конец. Но хижина, похоже, восстановлению уже не подлежит.



Этот жалкий король, конечно, не стоит того, чтобы его защищать. Но понятия "долг" и "честь" не допускают даже мысли о том, чтобы бросить меч и уйти. К тому же место на троне тут же займет *Lord High...* А этого допустить нельзя.



и ипостасях, как бесы, искушающие святого Антония. И если вначале вам будут противостоять тощие и слабые карликовые хорды (*Hogdlings adolescus eatemipium*), то не тешите себя надеждой, что и дальше все будет так же просто. По мере развития сюжета и накопления вами опыта, богатства и военной силы, монстры также обучаются, развиваются и воо-



ружаются. Появляются хорды — волшебники. А грядущие в конце игры хорды-Джаггернауты (*Reddus giganticus extradummus*) почти всемогущи, и одолеть даже одного Джаггернаута — задача для настоящего героя. А если вы накопили недостаточно героизма, монстры придут и уничтожат все, прежде чем вы сможете это сохранить, записав партию. Поскольку вы можете остановить партию и переиграть только в момент выплат, а не когда захотите.

Магазин, который может принести немалую выгоду, тоже будет доступен вам только в этот конкретный момент. А надо напомнить, что вам нужны будут деньги, чтобы экипировать ваших людей. Это не дешево, но помощь, например, лучников будет для вас бесценной. Пусть они не умеют двигаться, зато умеют стрелять (может быть, не всегда в цель, но что поделаешь — эта игра называется не "Робин Гуд"). Не думайте, что в "The Horde" приходится только махать мечом: в игре есть ужасные драконы, требующие особого обхождения, экзотические средства передвижения и даже способы телепортации, целый набор магического снаряжения — от целительных микстур, до сапогов-скороходов... Выбор за вами!

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 DX 33 MHz (оптимально — 486 SX 25 MHz); 4 Mb RAM; операционная система DOS 3.1 и выше; для версии CD ROM — CD ROM drive; звуковые карты: Sound Blaster, Gravis Ultrasound; mouse.

Игра, созданная командой Crystal Dynamics, разворачивается на изометрической площадке. Во время фазы битвы можно бегать во все стороны и использовать подобранные предметы. Карта местности, доступная в любой момент, позволит вам следить за передвижениями злодеев. Вы сможете также сами придумывать и конструировать ловушки.

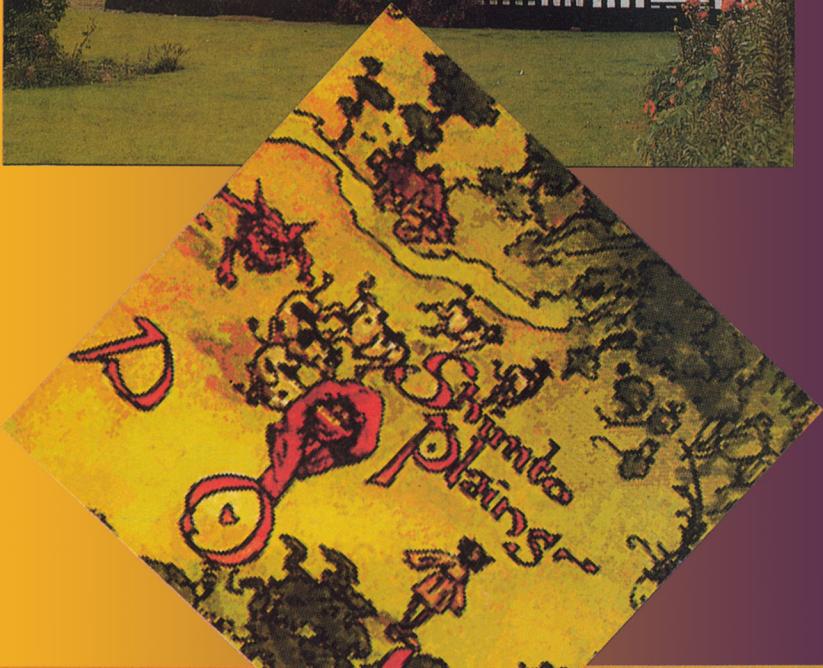
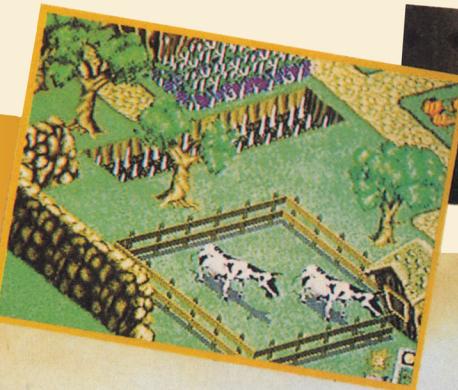
По авторитетному свидетельству журнала "Joystick": "Самое меньшее, что можно сказать об этой игре, это то, что она просто гениальна. С прекрасной графикой, и очень оригинальна. Прибавьте сюда еще и видеоэпизоды (более получаса), которые прекрасно демонстрируют преимущества CD ROM".

Но нужно сказать и о некоторых недостатках этой игры. Скроллинг недостаточно плавен. На некоторых уровнях такое количество врагов и других персонажей, что они плохо управляются. Зато анимация безупречна. Герои настолько реалистично движутся, что в это трудно поверить. Музыка также весьма красива и разнообразна. Есть даже оперные голоса и узнаваемые инструменты. Шумы тоже превосходны. Общая обстановка игры удержит вас на протяжении долгих часов перед экраном.

Приглашаем всех любителей компьютерных и видеоигр присыпать нам свои описания игр, приемы ведения игры — тайные и явные, пароли, оценки и комментарии. Ваше имя может появиться на страницах нашего журнала.

Пишите нам по адресу:
103031, Москва, а/я 3,
«Видео-Асс» КОРОНА

В письме обязательно указывайте тип компьютера, на котором вы играете, а также точное название игры на английском языке. Не забудьте указать ваш полный обратный адрес.

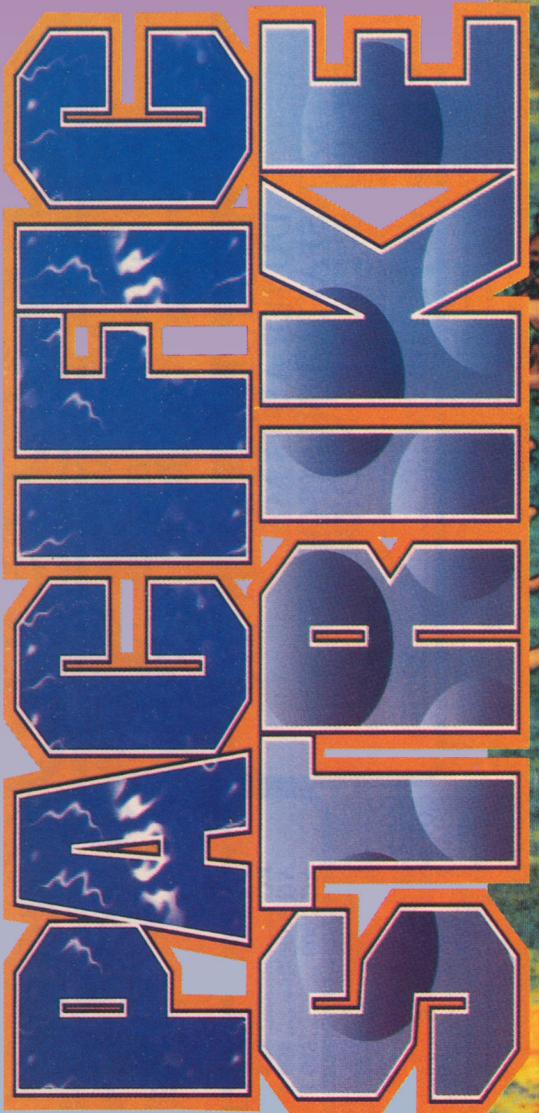


18

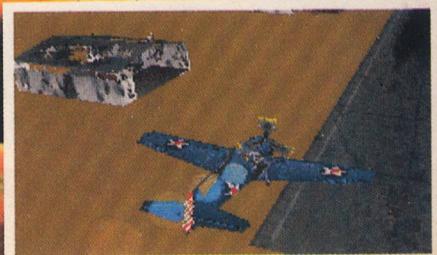


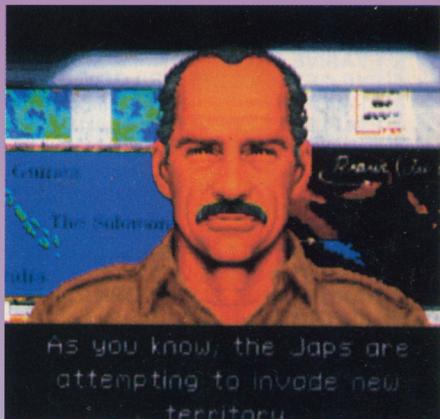
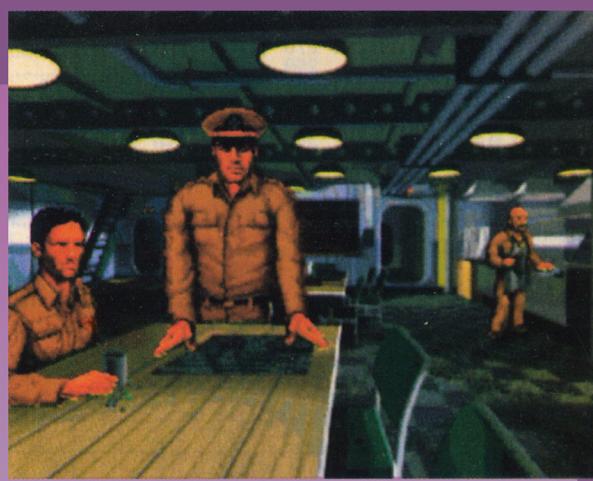
АВИАБОЙ

ПРЕДСТАВЬТЕ,
ЧТО ВАМ УДАЛОСЬ
ПРОВЕСТИ СЕРИЮ
УДАЧНЫХ ВЫСТРЕЛОВ
ПО ВРАГУ. САМОЛЕТ
ЕГО РАСПАДАЕТСЯ
НА ЧАСТИ.



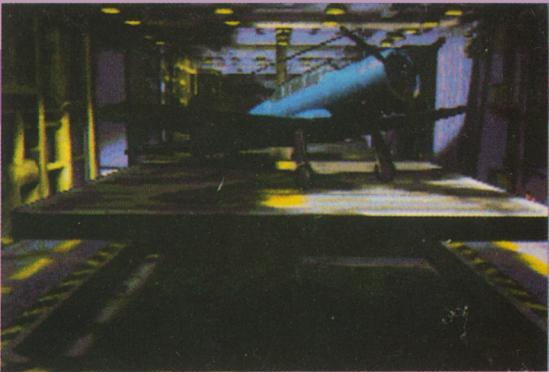
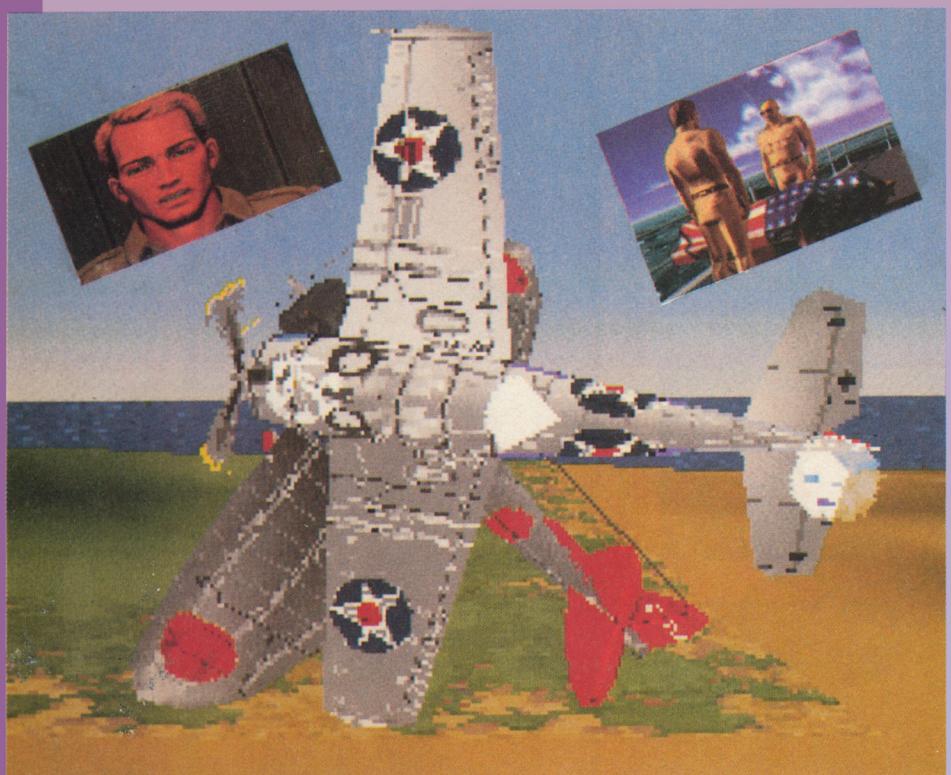
КРЫЛЬЯ, ФЮЗЕЛЯЖ,
ВСЕ ЭТО ЛЕТИТ ВАМ
НАВСТРЕЧУ,
И НЕРДКО
СЛИШКОМ
БЫСТРО, ЧТОБЫ
УВЕРНУТЬСЯ...





As you know, the Japs are attempting to invade new territory.

Kомпания Origin вернулась из своего очередного космического странствия в будущее, чтобы выпустить новейшую разработку под названием *Pacific Strike* (Тихоокеанское Противостояние). Учитывая пристрастие Origin к сильным повествовательным сюжетам, резким поворотам, весьма логично было бы с их стороны не выходить за пределы будущего. В конце концов, здесь маленькая неточность не вызовет больших проблем. Если и добавить самолету еще лошадиных сил, никакой педант не придерется к вашему вольному трактованию статистики для создания приятной игры. Автор вправе побаловаться с любыми параметрами на свой вкус. До тех пор, конечно, пока это не выглядит нелепо. Однако, великое тихоокеанское противостояние было во Вторую мировую, и в мире есть полно людей (и не только ветеранов), которые с легкостью могут обнаружить, что их любимые самолеты уже совсем не их любимые, что они были изменены во имя Игры. Может это как раз очень здорово, но, наверное, должен быть какой-то другой способ сделать игру приятным испытанием, например, — связать ее с туманным будущим. Однако, надо сказать, что Origin удалось проделать солидную работу по удержанию игры в целом в рамках правдоподобия. Конечно, это далеко не самая сложная или реалистичная игра, из существующих, даже из коллекции самой Origin, но все же... Если желаете использовать возможность автоматического взлета — на здоровье, но если хотите почувствовать себя мужчиной и делать то, что любой пилот-молокосос умеет с пеленок — потрудитесь взлететь самостоятельно. Что всегда нравится в играх Origin — так это то, что у них ничего не делается в пустоте, всегда найдется строка на



экране с вразумительным пояснением всех действий. И Pacific Strike не стало исключением. Игра работает так же, как и Wing Commander все эти годы. Тот же обеденный зал, учебная комната и командирские квартиры. Если прищуритесь хорошенько, то увидите тех же персонажей, что были в игре Криса Робертса (автора Wing Commander). Те же каменные челюсти, жемчужные зубы, просоленная кожа и голубые глаза. Чтобы все остались довольны, вам не следует сразу же рваться в бой. Но для привыкшего к залам игровых автоматов игрока фирма Origin приготовила возможность получить удовольствие от немедленного вступления в схватку. Выбирайте: воздушный бой, бомбардировка, атака морской эскадры. Это тренировочные задания, они позволят вам отшлифовать свое искусство полета перед началом настоящей битвы — и ничто не сможет помешать вам сохранить вашу честь в бою. Можете выбрать, сколько самолетов вам потребуется, выбрать цели хоть для бомбёжки, хоть для торпедной атаки, хоть для сопровождения. Можно даже выбрать, на чьей стороне воевать! Те из вас, кто играл в Wing Commander или Strike Commander, уже не нуждаются в обучении. Механизм управления очень похож на своих предшественников, а в некоторых важных местах просто их копирует. Наверное, более удивительным будет момент налета на вашу базу, когда вы сидите в самолете, готовясь к воздушному бою. Снаряд попадает в ваш самолет, разрывая и людей, и машину на тысячу частей, прежде чем вы успеваете взлететь. Как и следует ожидать, уровень сложности растет вместе с вашим продвижением по игре. Хотя, для непосвященных, самые первые фазы игры будут весьма сложными. Пилоты-камикадзе прилипают на хвост, как приклеенные, и вам придется выполнять всевозможные петли, бочки, нырки и много других высококлассных маневров, если еще надеетесь с抓住нуть этих цепких зверей со своего загривка. Как говорится в инструкции, первые японские самолеты были гораздо более маневренными, чем американские, которые, однако, были быстрее... Именно мастерство ваших противников доставляет удовольствие в бою. Странное чувство возникает от дальнейшего продолжения игры и отделяться от него

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 486 SX 25 Mhz, 4 (лучше 8) Mb RAM; звуковые карты: все старшие модели; Joystick



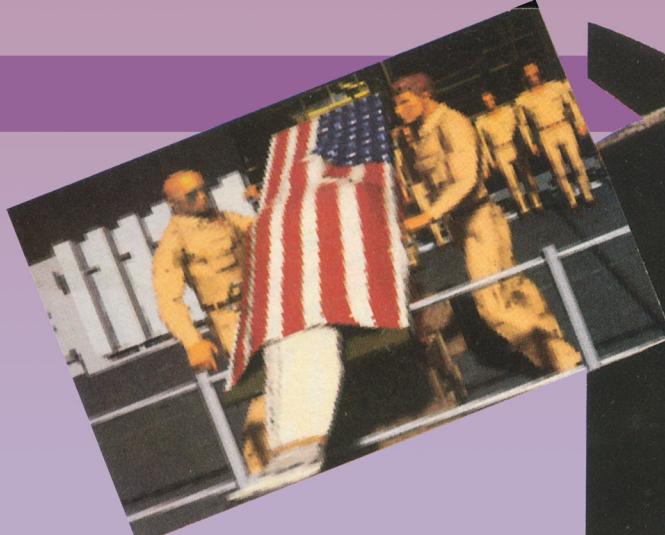
трудно: "компьютерные" японские летчики пока еще гораздо умнее вас... Как вы и ожидали от игры Origin, графика здесь как минимум превосходная. Все великолепно изображено — с "настоящими" тенями, бликами и отсветами. На самом деле — все настолько детально, что если выбрать внешний обзор, то можно увидеть себя, сидящего в кабине. Однако, у такой роскошной графики есть и обратная сторона. Многие нашли Strike Commander непригодным для игры просто потому, что графика оказалась слишком преждевременной для сегодняшних машин — тут у многих возникли проблемы со скоростью. На 486 машине, с частотой 66 МГц все происходит прекрасно: игра протекает относительно мягко, и вы даже не





Корона

21



думаете об уменьшении уровня детальности. Но на любой более медленной машине игроку именно этим и придется заняться. Это, безусловно, скрывает многие привлекательные стороны игры. Но все же ее смело можно рекомендовать к употреблению даже гурманам. Поклонники "леталок", хочется верить, простят ее несложность в обмен за натуральное, живое чувство участия в полетах, а любителей острых ощущений сведут с ума схватки в воздухе. Если вы — счастливый обладатель DX-2, то берите и играйте. И пусть зеленеют от зависти простые смертные.

*А что же стоит
расстаться с цветами?*

ФЕРМ

Компьютерные системы для графического дизайна и рекламно-издательского дела:

- законченные комплексы
- совершенные компьютеры Macintosh и PowerMacintosh
- профессиональные IBM PC/Macintosh совместимые принтеры, сканеры, мониторы и другая периферия

Тел: (095) 921-8997
925-8508
Факс (095) 925-8046

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ИЗДАТЕЛЬСКИЕ СИСТЕМЫ

22



АРКАДА

COOL SPOT





тот маленький шедевр фирмы Virgin после многомесячного победного шествия по всем версиям приставок Sega, благополучно добравшись до "больших" компьютеров, к превеликому удовольствию многочисленных поклонников аркадных игр. При переносе на PC игра практически не претерпела изменений. Графика и анимация, по меньшей мере, ничего не потеряли, но зато любители блеснуть быстротой реакции могут вволю экспериментировать со скоростью. Итак, любители пляжей и релаксации могут радоваться — с вами Cool Spot (назовем его так, поскольку довольно затруднительно определить породу этой красной таблетки с руками и ногами) — лучший способ развлечься и отдохнуть. Целью каждого этапа по прежнему является освобождение пленного приятеля, спрятанного где-то на этом уровне, для чего вам потребуется употребить внутрь тонны мини-капсул, расбросанных по уровню. Начиная с определенного их количества, вам будет указано, что пора найти клетку с пленником, которого надо освободить (стреляя по клетке). Если вы тем не менее продолжаете собирать капсулы, то, возможно, сможете получить укрепляющую порцию призов. Cool Spot может прыгать, бегать, и стрелять шариками во врагов. Прекрасное времяпрепровождение для тех, кто решил дать отдых своим мозгам и волю своим пальцам.

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор 286 20 Mhz и выше; 1 Mb RAM; графика VGA; операционная система DOS 3.1 и выше; звуковые карты: PC Speaker, Sound Blaster и совместимые; keyboard, joystick



Фирма Корона предлагает:

Компьютеры EAST, MEDIUM, COMPAQ

С мониторами DAYTEK SVGA 14" 0.28

Установлены лицензионные
DOS 6.0, Windows 3.1 (рус.)

**Принтеры EPSON, CANON, OKI,
HEWLETT PACKARD**

Матричные. Струйные. Лазерные.

Сетевое оборудование 3Com, COMPEX, MICRO-Q

**Программное обеспечение BORLAND, MICROSOFT,
SYMANTEC, NOVELL**

**Расходные материалы 3М
материалаы Дискеты**

Оргтехника RANK XEROX, DAEWOO

Копировальная техника.

Телевизоры. Видеомагнитофоны.

Калькуляторы.

Компьютеры

ул. Героев-Панфиловцев, д. 20

тел.:

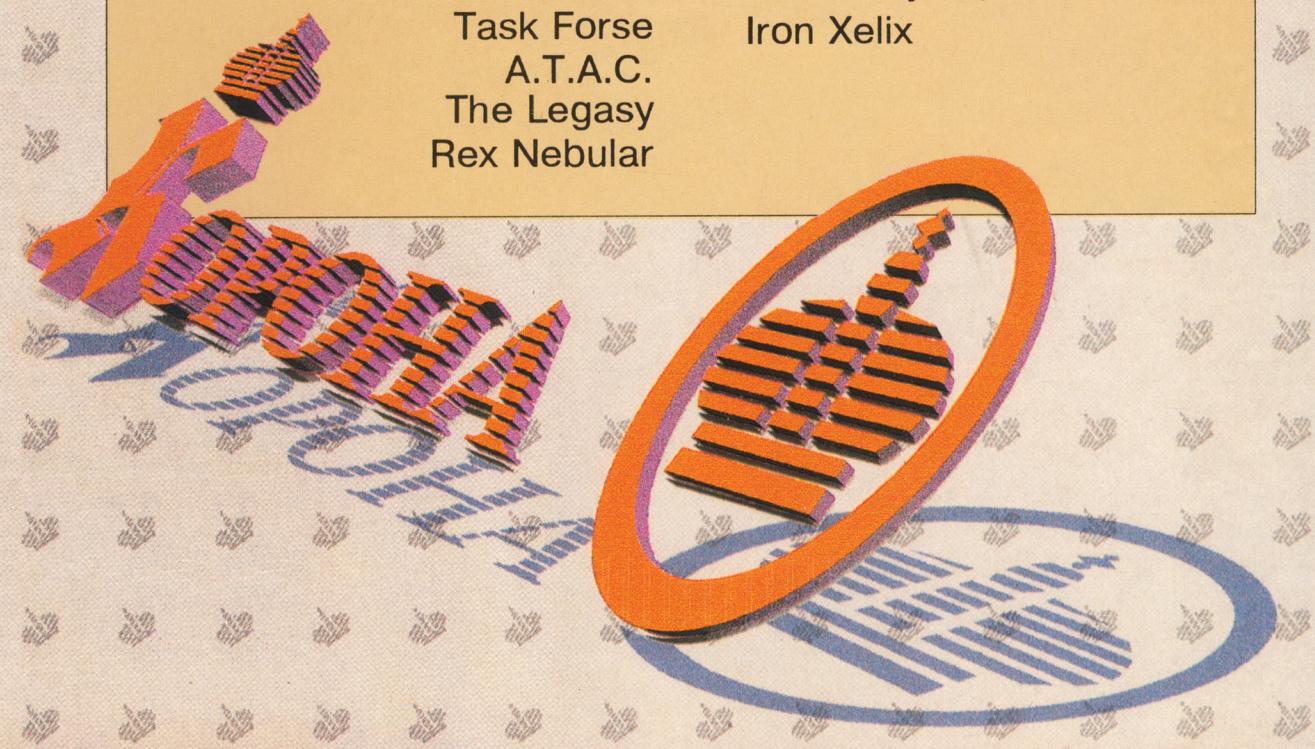
Компьютерные игры

На дискетах

F15 Strike Eagle III
Pirates Gold
Railroad Tycoon deluxe
Civilization
UFO Enemy Unknown
Fleet Defender
Return of the Phantom
Grand Prix
Master of Orion
SubWar 2050
Task Force
A.T.A.C.
The Legasy
Rex Nebular

На CD-ROM

King's Quest V
King's Quest VI
F15 Strike Eagle III
Return to Zork
7th Guest (2CD)
10 PACK (10CD)
Rebel Assault
Grolier Multimedia
Encyclopedia
Iron Xelix



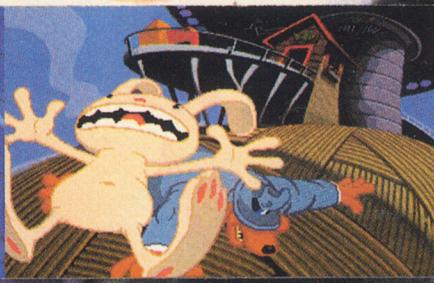
и оргтехника

/095/496-6375, 496-4467, факс: 496-4453



ТОВОРЯТ, ЧТО ЭТО САМАЯ СМЕШНАЯ ИЗ СУЩЕСТВУЮЩИХ НЫНЕ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ ИГР. ХОТЯ У КОМПАНИИ LUCAS ARTS ДОВОЛЬНО СВОЕОБРАЗНОЕ ЧУВСТВО ЮМОРА (ОЧЕНЬ ЧАСТО ОН ДОВОЛЬНО ЧЕРЕН), НО НАДО ПРИЗНАТЬ, ЧТО В ОСТРОУМИИ ЕЙ НЕ ОТКАЖЕШЬ. ЭТИ ДВА БРАВЫХ ДЕТЕКТИВА, ДЕЙСТВУЯ КНУТОМ И ПРЯНИКОМ (КНУТ, ЭТО, КОНЕЧНО МАКС, НА БАНДИТСКОЙ ФИЗИОНOMИИ КОТОРОГО ВСЕ НАПИСАНО), РАСКРУЧИВАЮТ САМЫЕ НЕВЕРОЯТНЫЕ ЗАГАДКИ.

Sam & Max Hit the Road — самая, пожалуй, подходящая компания для старой "лукасовской" игры Day of the Tentacle. Теперь перед нами CD-версия игры, якобы, полностью "говорящая". Говорят также, что это самая смешная из существующих ныне приключенческих игр. У компании Lucas Arts довольно своеобразное чувство юмора, но надо сказать, в остроумии ей при всем желании не откажешь. Сэм и Макс расхватывались тысячами с прилавков, когда игра появилась только еще на дискетах, а через несколько месяцев люди уже, затаив дыхание, ждали версию на компакт-диске (CD). После успеха "говорящей" версии Day of the Tentacle немного странно, что нам пришлось так долго ждать. Но подождать, тем не менее, стоило, видит Бог (он тоже ждал). Да, эта игра стоит даже того, чтобы помянуть имя Божье всуе. Что-ж, игра, в общем-то, в точности такая же, сюжет тот же, загадки те же, но вместо персонажей, говорящих с вами посредством текста на экране, новая





РАССЛЕДОВАНИЕ



CD-версия содержит около шести тысяч строк живого диалога. Если ваши уши готовы к тому, чтобы покорно слушать, то уж лицо (будьте покойны) не раз против своей воли растянется в широкой ухмылке. На случай, если вы ни разу не слышали об игре (где же вы тогда были? На Альфа Центавра?), Сэм и Макс – два частных детектива, которых зовут на помощь в самых исключительных ситуациях, когда случай слишком странный для обычных полицейских. Они всегда одни и те же – пес (в плаще и шляпе) и кролик (вообще голый, но с наглой ухмылкой). Сэма узнаете по бруклинскому произношению, в то время, как у Макса тихий носовой голосок, который скрывает его настоящий характер. У этого милого пушистого зверя – глубочайшая привязанность к физическому насилию, иногда даже немотивированному. Чего стоит один только пункт меню "Use Max". Надо сказать, что выглядит это, мягко говоря, шокирующее, если вы не играли раньше. Используя свою уникальную комбинацию расспросов и тумаков, друзья должны найти сбежавшего жулика-карнавальщика Бигфута, решившего, что шоу-бизнес это не жизнь для такого двухметрового волосатого зверюги, как он. В своих поисках Сэму и Максу приходится вдоль и поперек исколесить страну, собирая попадающиеся улики, общаясь с другими персонажами и используя все, что находят в пути. Загадки в игре достаточно сложны, но если вы застрянете, то специально предусмотренная инструкция с намеками и подсказками сама отыщет вас в наиболее трудных местах вашего путешествия. Игра отличается от обычно-го, стандартно текущего приключения, комичностью сюже-та и в этом смысле продвинута намного вперед даже по срав-нению с Day of the Tentacle. Многие сцены заставят вас



ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор не ниже 386 SX 33 MHz; 4 Mb RAM; графика VGA; операционная система DOS 3.1 и выше; для версии CD ROM – CD ROM Drive; звуковые карты: все старшие версии; mouse, joystick

покатываться со смеху, пусть даже юмор специфично американский. А так, отбросив цифровую (и, повторюсь, очень смешную) речь героев, можно сказать, что игра все та же, и тот, кто прошел целиком версию на диске, будет недоумевать, о чем здесь столько шума.

При этом в игре есть возможность отключить звук и вернуться к старому текстовому варианту, что для не очень англоговорящих любителей игр является дополнительным плюсом, хотя "говорящие" искренне недоумевают, зачем это было сделано (журнал PC POWER).

Анимация персонажей все еще так себе и местами качество картинок приближено к несложному мультфильму, чем, по сути, и стала эта игра. Но вся графика выполнена с поразительным вниманием к деталим и множеством визуальных острот в добавок к словесному юмору. Если игра уже есть у вас на дискете, тогда вряд ли стоит раскошевливаться и покупать говорящую версию на CD. А с другой стороны, если вы из тех многих, кто ни разу еще не участвовал в этом фантастическом приключении, идите и покупайте. Смеяться будете так, что соседи будут на вас жаловаться.



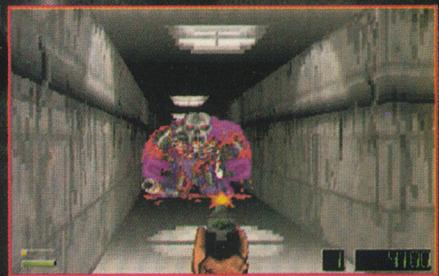
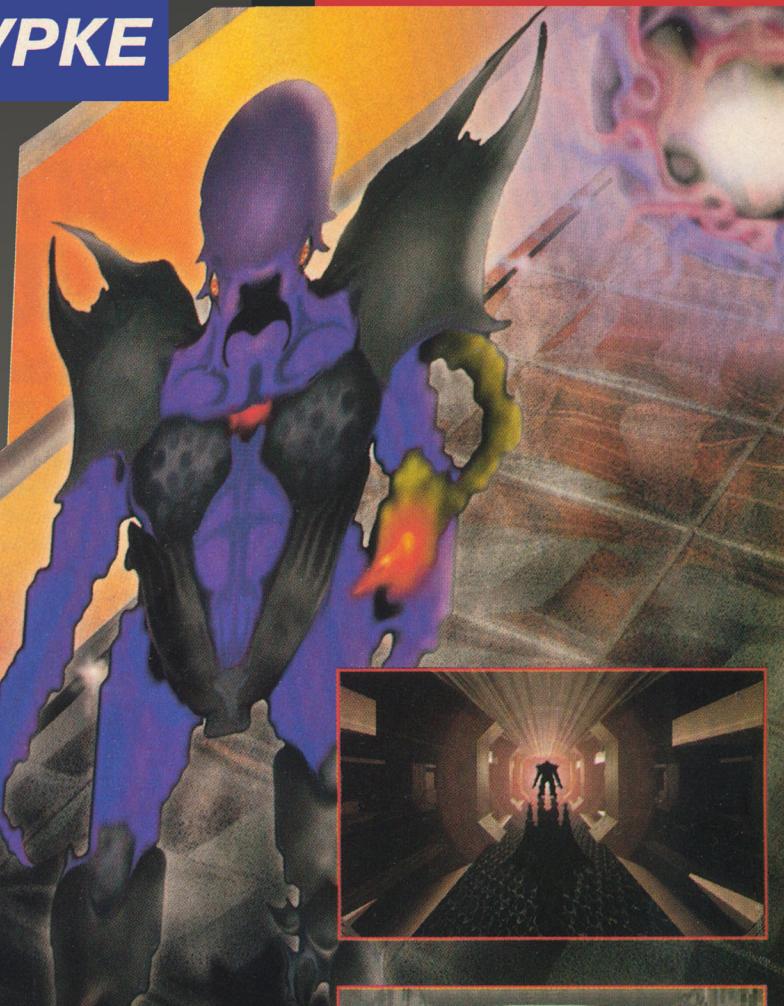


СТОПО ПЛУТАТЬ
ПО БЕСКОНЕЧНЫМ
КОРИДОРАМ, ПРО-
ДИРАТЬСЯ ЧЕРЕЗ
ЛОВУШКИ И ПОЛО-
ЖИТЬ МАССУ МЕХА-
НИЧЕСКОГО И ИНО-
ЗЕМНОГО НАРОДА,
ЧТОБЫ В КОНЦЕ
КОНЦОВ ПИЩЕЗ-
РЕТЬ ТАКОЕ ВОТ
ДЛЯ ПРИРОДЫ?
НАВЕРНОЕ, ДА...



CORRIDOR 7

Alien Invasion



*Представьте себе игру Wolfenstein,
где вместо фашистов вас подка-
рауливают за углом смерто-
носные разумные меха-
низмы, направляе-
мые чуждым*



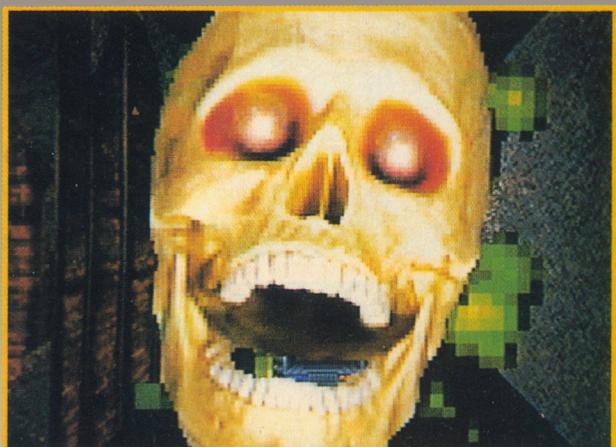
*разумом, где постоянно
вздрагиваешь от резких и угрожа-
юще-мрачных звуков, где то звонят
колокола, то слышится заливистый свист.
Это Corridor-7, новорожденное дитя из по-
дающего надежду семейства компьютерных игр.*

Без сомнения, можно сказать, что 1992 год начал отсчет новой генерации компьютерных игр. В этом году фирма Id Software выпустила свой суперхит Wolfenstein, который моментально завлек в свои подземелья, без преувеличения, миллионы страстных борцов с фашизмом. Затем был "Вольф" 3D, затем... Затем плодотворную идею подхватили и разнесли по городам и весям десятки фирм-производителей игр. Alien, Spear of Destiny, Terminator Rampage и т.д. и т.п. А затем Id Software вновь переплюнул всех, в том числе и самого себя — появился Doom. Повсеместное его засилье стало даже вызывать у кое-кого изжогу, но фанатов, судя по всему, было гораздо больше. Doom даже стали предустанавливать на продаваемые компьютеры вместе с операционными системами и приложениями. Видимо, лавры Id Software не дают покоя, и вот теперь Gametek выпустил на рынок Corridor-7.

Наконец-то, Земля помирилась сама с собой, нации, тратившие раньше миллиарды на вооружения и оборону, направляют теперь эти деньги на космические исследования. В 2012 году доктор Дональд Фокс, знаменитый экзобиолог, привозит из первой экспедиции людей на Марс странный металлический предмет. Найденный в удивительно похожем на человеческое лицо горном образовании Марса, этот предмет стал первым следом разумной жизни на другой планете. При слове "Марс" многие из вас, наверное, встрепенулись — отчетливо потянуло "думом". Только там вы прибываете с Земли и начинаете ворошить осиное гнездо на Фобосе, а здесь... Интересная, кстати, вырисовывается тенденция: на Земле с фашистами мы уже дрались, с марсианами в космосе тоже, вот и на Земле с марсианами довелось повоевать, — не пора ли теперь побить фашистов в космосе?

Итак, ученые, естественно, в восторге, но правительство осторожничает и посыпает находку в подземную лабораторию под названием База Дельта.

По правде говоря, хотя тема черепов проходит через Corridor-7 красной нитью, этот "весельчик" из игры Escape from Monster Manor фирмы Electronic Arts. Эта игра, выпущенная специально для приставки 3DO, идеально вписывается в "вольфовскую" семью, только насыщена мистикой и происходит в гобеленовых декорациях некоего замка.





Наверху Wolf, внизу Corridor-7.
Судя по всему, где-то рядом притаились
“думовские” чудища, которые
пробрались сюда, не иначе,
как через труп Terminator(a) Rampage.

Объект помещают на самый глубокий уро-
вень базы, известный еще, как Коридор-7. Пока
ученые разрабатывают тесты для загадочного
предмета, ясно одно: он очень и очень древ-
ний. После серии облучений гамма-лучами,
предмет стал изменяться, а немного погодя,
превратился в шаровую молнию, которая раз-
рушила почти все лаборатории в Коридоре-7.

По вопросам приобретения легальных копий игр, описанных в журнале "ВИДЕО·АСС" КОРОНА, просьба обращаться на фирму КОРОНА по телефону 496-63-75

База была поднята по тревоге, как только нечто странное появилось из сияющей сферы. Похожий на гуманоида инопланетянин держал в руке что-то, что могло быть только оружием. За ним последовали его собратья, которые быстро разделались с персоналом базы и вскоре заняли весь комплекс. Они установили защитный экран вокруг базы, что дало им время подготовиться к захвату планеты.

Вот в этом месте и появляется вы — крепкий пехотинец сил особого назначения, присланный сюда с целью уничтожить тот самый злополучный предмет, что лежит на последнем этаже. Но сперва придется разгромить всех пришельцев и их механических пособников, попавшихся на вашем пути в верхних этажах лаборатории. Некоторые двери комплекса требуют знания кода (голубой или красный допуск), чтобы отпереть их — надо найти компьютер, вмонтированный в стену, и получить доступ. Наряду с компьютерами, в стенах спрятаны аптечки и запасы патронов. На полу в разных комнатах можно найти и другие предметы, но будьте с ними повнимательней.

В отношении графики можно сказать, что создатели Corridor-7 постарались на совесть, превзойдя 3D версию Wolfenstein, и хотя графика все же не соответствует стандарту DOOM, зато смот-

рится гораздо мягче, а некоторые детали стен получились весьма впечатляющими. Скорость, с которой протекает игра, сильно зависит от скорости вашей машины: если у вас "медленный" компьютер, то можно настроить размеры игрового окна на экране так, чтобы обеспечить более динамичную смену изображений, но приготовьтесь к тому, что глаза будут уставать быстрее. В целом игра удалась, и можно сказать, что это достойное применение вашим деньгам (если, конечно, вы не относитесь к тем, у кого от слова "DOOM" темнеет в глазах). Единственная, пожалуй, проблема заключается в том, что частые повторы боевых эпизодов начинают немного раздражать: пришельцы слишком проворны, а в помещениях, где есть место для маневра или несколько входов-выходов, они непременно заходят со спины, в особенности на верхних уровнях и, поскольку на все-про все у вас только одна жизнь, то придется часто сохраняться. Если бы пришельцев на вашу голову было побольше, а оружие было немного поразнообразнее, помочнее и подоступнее, то с этой игры начался бы неплохой коммерческий старт для подобной продукции, а пока для нетерпеливых утомительности первых уровней может хватить, чтобы отбить у них охоту играть в Corridor-7 навсегда.

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер; процессор 386 SX и выше; 2 MB RAM; графика VGA; операционная система DOS 3.1 и выше; звуковые карты: AdLib, Sound Blaster; joystick, Mouse.



**КИНО
+
ВИДЕО
+
ИГРЫ**

**Всегда
самая
свежая
лицензионная
информация**

**ЖУРНАЛЫ
ГРУППЫ **HFP**
ПАРТНЕРЫ
издательского дома
ВИДЕО·АСС**



**Телефоны: 279-95-59,
118-89-55
Факс: 118-89-47**

Casino de Sant-Raphaël

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПАРТНЁР II ФЕСТИВАЛЯ РУССКОГО КИНО

16-23 ОКТЯБРЯ 1994 Г.

ЛАЗУРНЫЙ БЕРЕГ,
БАРХАТНЫЙ СЕЗОН



ВОТ ПРИДЕТ БУКА

Компания "БУКА" заявила о своих серьезных намерениях развернуться на российском рынке, организовав грандиозное шоу на выставке "Консьюмер Электроникс '94" в июне этого года. На своем стенде "БУКА" устроила настоящий игровой зал, в котором работало более десяти игровых автоматов с популярнейшими видеоиграми. В настоящее время компания "БУКА" занимается распространением на российском рынке видеоигр и видеоприставок формата "SEGA MEGADRIVE 2"



оригинального японского производства. Специфика компании состоит в том, что из огромного множества видеоигр она выбирает и поставляет в Россию исключительно самые современные, выпущенные в самое последнее время игры. Помимо этого, основным принципом в работе компании является то, что на российский рынок она поставляет товар только оригинальный — непосредственно от производителя.

Это позволяет предлагать покупателю высочайшее японское качество по максимально низким ценам.

Одна из представленных "БУКОЙ" видеоигр — это совершенно горячий хит сезона —

"WORLD CUP USA '94"

Игра вышла незадолго до чемпионата по футболу в Америке и в настоящее время чрезвычайно популярна на Западе. Пожалуй, можно без преувеличения назвать эту игру на сегодняшний день наиболее совершенной версией виртуального футбола. Атмосфера чемпионата и непосредственно сам процесс футбольной игры воплощены здесь в самых мельчайших подробностях и с удивительной достоверностью. В этой игре на выбор можно

изменять погодные условия, скорость ветра, форму участников и еще множество параметров. Но самое крутое — то, что внутри картриджа есть специальный аккумулятор, который позволит Вам при желании сохранить состояние матча и всего чемпионата после выключения игры. Гибкая система управления позволит Вам осуществить тончайшие тактические замыслы с тем, чтобы привести Вашу команду к исторической победе. Остается только попробовать!



Адрес компании "БУКА":

Каширское ш. 1/2

Тел: 111-51-56

Факс: 111-70-60



ДАЙТЕ МНЕ ROM! (CD)

Kомпьютеры и все связанное с ними развивается особенно стремительно, и игровая индустрия не отстает в этой гонке со временем. Технологии "завтрашнего дня" позволяют представить себе, что ждет нас в ближайшем будущем в этой области, и даже делать кое-какие прогнозы. Узким местом при создании игр оказывались носители информации. Игра с особо выдающимся оформлением займет сотни мегабайт. Можно, конечно, продавать ее на дискетах, чтобы потом пользователь изыскал сотню-другую свободных мегабайт на винчестере и угробил пару вечеров на смену дискет в дисководе при инсталляции игры. Перспективная технология хранения информации на компакт-дисках устранила практически все проблемы. Компакт-диски часто называют CD-ROM, в этом английском сокращении отражено основное свойство CD-ROM — возможность только считывать информацию с диска без ее записи. При скромных размерах компакт-диска на него можно записать до 600 мегабайт информации, вдобавок сменить компакт-диск можно в течение нескольких секунд. Изготовление одного компакт-диска обходится примерно в такую же сумму, как изготовление одной дискеты. Время извлечения необходимой информации на компакт-диске несколько ниже, чем на винчестере, и разработчикам игр нередко приходится заботиться о достаточном быстродействии. И все же не стоит покупать первые попавшиеся игры на компакт-дисках в уверенности, что вас ожидает потрясающее зрелище и возможность развлечься. Игровые компакт-диски бывают нескольких разных видов: сборники "хлама" с сотнями наименований, большей частью некоммерческих игровых программ. К сожалению, сами по себе игры весьма слабы и ничего нового в оформлении не имеют; компакт-диски с несколькими нормальными играми, обычно от одной до пяти. Компакт-диск здесь используется только для переноса информации, потом игра с него инсталлируется на винчестер и про компакт-диск можно смело забыть до следующей инсталляции. Эти игры абсолютно ничем не отличаются от своих "обычных" вариантов; версии хорошо известных игр, переработанные для компакт-технологии с добавлением более качественного звука и графики, введением "живой" оцифрованной речи вместо текста на экране и т.д. Среди характерных представителей таких игр — широко известные "Inca", "Loom" и многие другие. Компакт-диск используется во время игры, поскольку объемы информации уже не позволяют обойтись одним винчестером; специализированные игры, разработка которых велась в расчете на компакт-технологию. Именно они и составляют то лучшее, что вы сможете увидеть среди современных игр, и мы расскажем вам о нескольких играх-представителях этого вида.

Последняя из перечисленных категорий игр разрабатывается с использованием модной ныне концепции "мультимедиа", то есть сочетания графики высокого разрешения с поддержкой музыки, текста (и гипертекста) и звуковых эффектов. Чтобы в полной мере получить удовольствие от игры, от аппаратной части компьютера требуется что-то более выдающееся, чем позволяют возможности IBM PC стандартной комплектации. Мы лишь кратко скажем о самом необходимом, но, вообще, тема аппаратного обеспечения мультимедиа сложна и обширна. Прежде всего, естественно, понадобится устройство для считывания компакт-дисков. В настоящий момент стандартом стали так называемые двухскоростные накопители для компакт-дисков, поскольку односкоростной накопитель работает почти вдвое медленнее и не позволяет получить на экране реальное "живое" видео-изображение. Уже появились и трехскоростные накопители, но пока это можно считать роскошью. Затем абсолютно необходима приличная

звуковая карта. Дело в том, что запись звука непосредственно на дорожки компакт-диска (Sound Track) заставляет компьютер во время игры постоянно обращаться к компакт-диску, и, как следствие, еще сильнее тормозит обмен данными с этим устройством. Поэтому сейчас обычно воспроизведение звука поручается специ-



альной карте. Есть два подхода к синтезу звука: FM-синтез. Такой способ уже немного устарел и будущего у него, видимо, нет, хотя он еще продолжает пользоваться популярностью. Звук здесь синтезируется искусственным способом, то есть, например, звучание музыкального инструмента имитируется подбором похожей тональности. Этот способ синтеза использован в известных звуковых картах "SoundBlaster" и "SoundBlaster Pro"; Wavetable — синтез. Звуковая карта получает как бы партитуру, инструкции, какому музыкальному инструменту и когда играть. Для воспроизведения используются сохраненные в памяти образцы звучаний реальных инструментов. Разумеется, качество такого звучания заметно выше. Из известных звуковых карт такой способ синтеза использован в "Roland" и "Gravis Ultrasound". Помимо воспроизведения музыки, современные звуковые карты позволяют услышать различные звуковые эффекты — оцифрованную речь, стрельбу и т.д.

RETURN TO ZORK

"ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗОРК"

Старые приключенческие игры фирмы "Infocom" о стране Зорк заняли свое место в истории развития компьютерных игр. И вот после длительного молчания снова вышла игра о Зорке, в версиях как для обычных носителей, так и для компакт-дисков.

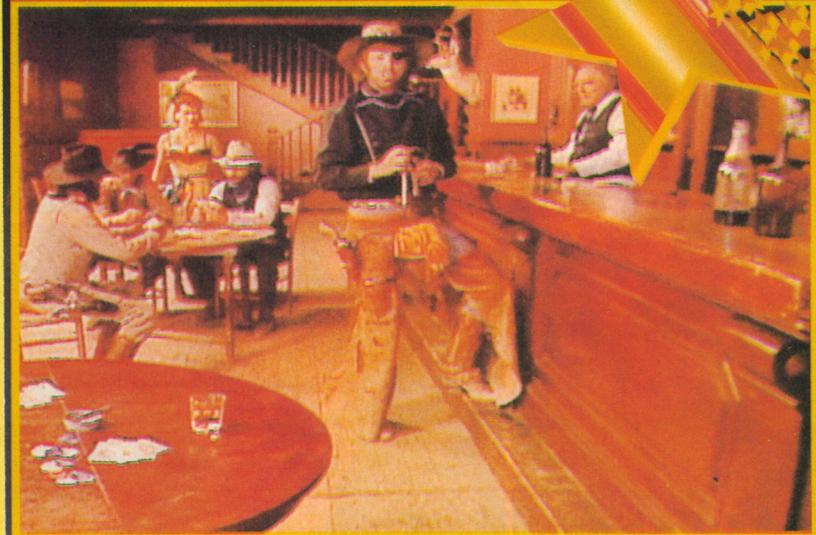
Подземная страна Зорк была отрезана от внешнего мира много лет назад, и вместе с ней исчезла и злая магия, исходившая оттуда. Но вот корпорация ITEL во время своих раскопок случайно открыла один из путей, по которому из Зорка можно было попасть во внешний мир, и с тех пор начали происходить странные и зловещие события — поблизости стали пропадать люди. Вам в качестве героя игры предлагается окунуться в самую гущу событий и выяснить, что именно произошло и как можно исправить сделанную ошибку.

Экран выглядит как вид "глазами героя". Интересная особенность игры: вместо ввода фраз на английском языке или выбора желаемой фразы из списка, вы должны просто выбрать одну из маленьких картинок, символизирующих тактику разговора. Картинка с разгневанной физиономией соответствует оскорбительной или агрессивной реплике, если физиономия подхалимская — значит, вы хотите польстить собеседнику и так далее.

"НАПАДЕНИЕ ПОВСТАНЦЕВ"

та замечательная игра была выпущена фирмой "Lucas Arts" специально для компакт-технологии. "Rebel Assault" стал первым экспериментом фирмы в этой области, и весьма удачным. "Rebel Assault" занял несколько первых мест в компьютерных хит-парадах и продолжает пользоваться огромной популярностью. В основу игры лег самый кассовый кино- сериал всех времен и народов — "Звездные Войны". Фактически "Rebel Assault" — это сборник разнообразных динамических моментов на темы "Звездных Войн", в которых игрок выступает в роли пилота-новичка. Чаще всего (но не всегда) на экране предстает вид из кабины истребителя. Изображение выполнено практически на том же уровне, что и полюбившиеся зрителям фильмы сериала. Особенно впечатляюще смотрятся космические бои, где все корабли двигаются исключительно реалистично и плавно. Поскольку "Rebel Assault" относится к категории динамических, аркадных игр, от игрока в основном потребуется только быстрая реакция и умение хорошо обращаться с джойстиком (чем-либо другим играть просто невозможно). Боевые задания очень разнообразны по содержанию. Игроку приходится не только сидеть в кабине истребителя, но и стрелять из ручного лазера по имперским штурмовикам, сражаться в космосе и на поверхности планет, где ведут наступление четвероногие шагающие крепости — "Ходуны".

MAD DOG Mc CREE



"БЕШЕНЫЙ ПЕС МАК-КРИ"

Маленький провинциальный городок на Диком Западе. Банда "Бешеного Пса" Мак-Кри ворвалась в город и терроризирует мирных жителей. Злодеи упрыгнули за решетку местного шерифа, похитили дочку мэра и сотоворили еще много всего. Единственным способом убедить их в неправильности такого поведения, похоже, становится шестизарядный "колт". Но кому под силу справиться с шайкой вооруженных и очень опасных бандитов? Наверное, вы уже догадались, что в игре-

вестерне "Mad Dog McCree" таким героем суждено стать именно вам. Все, что происходит на экране, вы тоже увидите глазами главного героя. По экрану перемещается курсор-прицел, а нажатие кнопки джойстика соответствует выстрелу из револьвера. В зависимости от того, насколько метким был выстрел, вы увидите или живописно падающего злодея... либо местного гробовщика. Игра выполнена как полноценный видеофильм. Развитие сюжета в нем зависит от того, успел ли герой разрядить револьвер в злодея или злодей сделал это раньше. Для того, чтобы победить шайку Мак-Кри, необходимо сделать это почти без ошибок, потому что бандиты не промахиваются и не тратят время на перезарядку. Идеальным способом управления игрой мог бы стать световой пистолет, из которого игрок может стрелять прямо по экрану, однако пока что подобные вещи нам не попадались. Приходится пользоваться обычным джойстиком. Дополнительные хлопоты возникают из-за необходимости периодически перезаряжать револьвер. В барабане шесть пуль, и они

кончаются в самый неподходящий момент. Чтобы перезарядить оружие, необходимо выстрелить в "служебную" часть экрана в самом низу. Хотя чаще всего требуется лишь вовремя среагировать на появление очередного злодея и выстрелить на долю секунды раньше него, иногда игроку понадобится пошевелить мозгами. Скажем, для того, чтобы выкурить бандитов из дома, нужно выстрелом из револьвера снести дымовую трубу, и тогда вскоре из двери полезут бандиты, кашляя и задыхаясь.



"МИСТ"

Местом действия игры становится странный остров Мист, созданный неким мудрецом, полуволшебником, полу-механиком. Это очень красивое, слегка сюрреалистическое место с остатками дикой природы, полное загадочных механизмов непонятного назначения. Название острова происходит от английского "Mystery", то есть "тайна", и немудрено! Ведь остров Мист представляет собой одну большую головоломку. Здесь, если внимательно поискать, вы обнаружите совершенно неожиданные вещи, от тайника за книжной полкой до... космического корабля. Создатель острова попал в беду, путешествуя далеко от этих мест. Вы оказываетесь на острове Мист в одиночку, рядом нет никого, кто смог бы растолковать назначение всех этих странных механизмов. Ответы на эти вопросы приходится искать ме-

тодом проб и ошибок, руководствуясь исключительно здравым смыслом. На острове, если хорошенько пошарить, можно найти фрагменты важной информации, которые постепенно выстраиваются в стройную картину и объясняют подоплеку всех событий вокруг Миста. По жанру игру "Myst" можно отнести к приключенческим играм с элементами логических задач и головоломок. Графические решения в игре великолепны, особенно впечатляют пейзажи и интерьеры зданий. Создателям игры удалось придумать особую, неповторимую атмосферу этого острова и отлично воплотить свои идеи на практике. Хотя все происходящее с вами предстает как последовательность сменяющих друг друга картинок, почти без всякой анимации, графика выполнена в SVGA-режиме в 256 цветах и выглядит совершенно безукоризненно.

"ЖЕЛЕЗНАЯ СПИРАЛЬ"

Hа борту космического корабля "Обрайен" вам понадобятся не хорошие рефлексы и умение стрелять, а логическое мышление и способность прогнозировать опасную ситуацию заранее. Этим "Iron Helix" выгодно отличается от многих игр на компакт-дисках. В результате нападения на космический корабль "Обрайен" все члены экипажа были перебиты, а руководимый перепрограммированными механизмами корабль направляется к ближней планете, чтобы водородной бомбой уничтожить там все живое. Нападавшие не только расправились с экипажем, но и для страховки оставили на корабле ро-

Уничтожить робота-стража, чтобы он не помешал завершить операцию 4. Сорвать применение супербомбы против мирной планеты.

Способы уничтожения робота-стража в начале игры неизвестны. Иногда в корабле попадаются обрывки видеосообщений погибшего экипажа, и из этих сумбурных и путаных обрывков придется воссоздать общую картину работы системы безопасности и отыскать уязвимое место стражи. На игровом экране вы увидите панель управления зондом, который странствует по "Обрайену". Во время работы над игрой программисты столкнулись с существенными ограничениями по быстродействию, и им приходилось выбирать – то ли умень-

IRON

HELIx

бота-стража, который должен убить все, что проникнет на "Обрайен". Ваш небольшой корабль получил сигнал SOS и бессвязное изложение последних событий на "Обрайене". Сообщение осталось незавершенным, но общая картина ясна. Человек не может проникнуть на борт "Обрайена", зато можно установить связь со специальным зондом. Зонд способен перемещаться по кораблю, временно заглушать сенсоры робота-стража, а также с помощью манипулятора поднимать предметы и использовать их. Задача делится на четыре этапа: 1. Обнаружить в корабле образцы ДНК старших членов экипажа так, чтобы с их помощью открыть замки с биологическим кодом. 2. Обойти систему защиты корабельного компьютера 3.

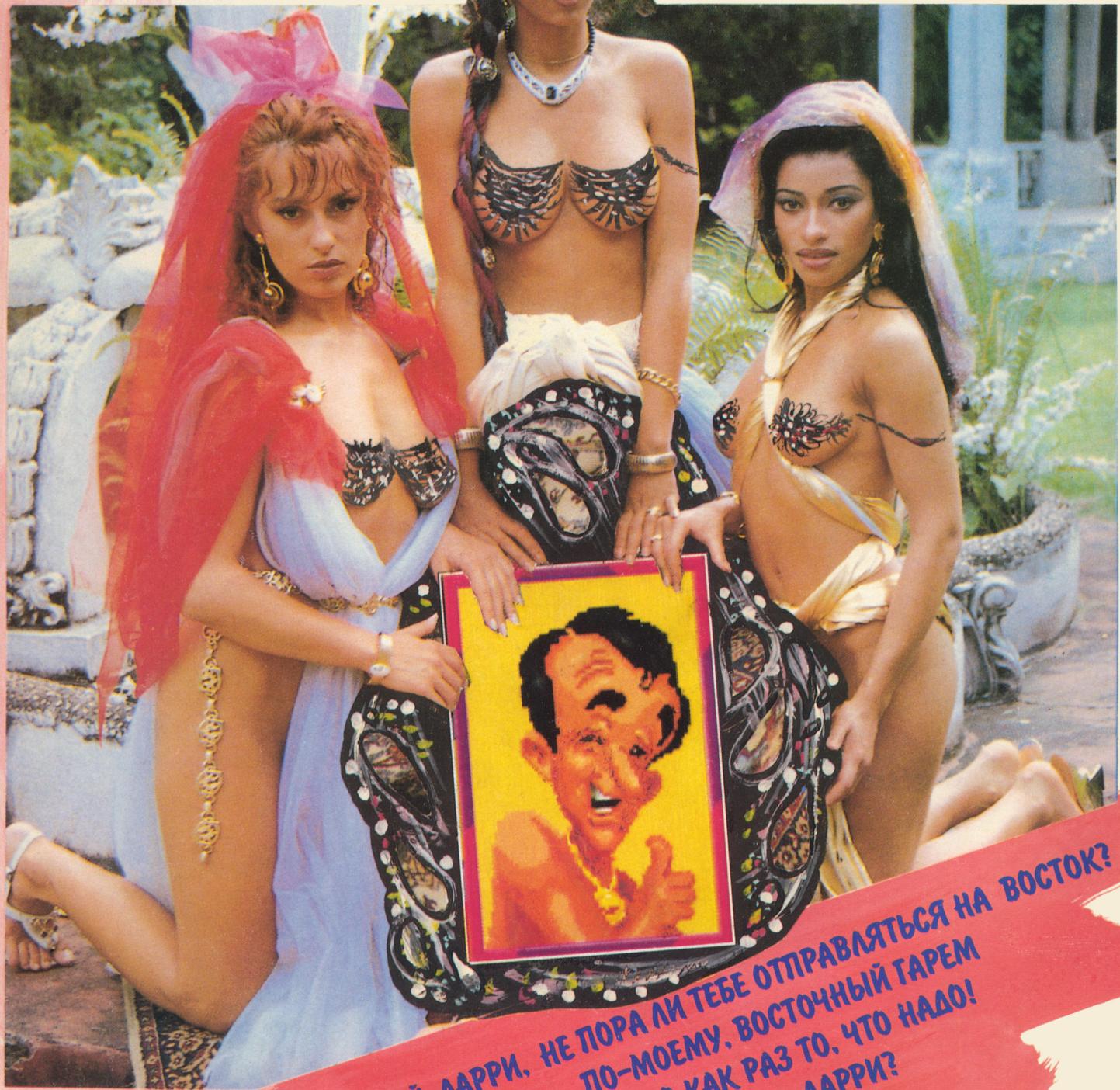
шить размер кадра видеозображения, появляющегося на экране, то ли пожертвовать плавностью и скоростью вывода. Они выбрали первое. Мрачноватые, освещенные лишь тусклым аварийным освещением коридоры "Обрайена" занимают не всю панель управления зондом, а лишь его небольшую часть. Зато при движении зонда по кораблю сохраняется реалистичность изображения. Кроме этого окна обзора вы найдете на панели управления разнообразные кнопки для действий зонда – взятия предметов, анализа ДНК, глушения сенсоров стражи, и тому подобного. Чем сложнее будет выбран уровень игры, тем агрессивнее ведет себя робот-страж и тем быстрее он бегает по запутанным коридорам корабля.



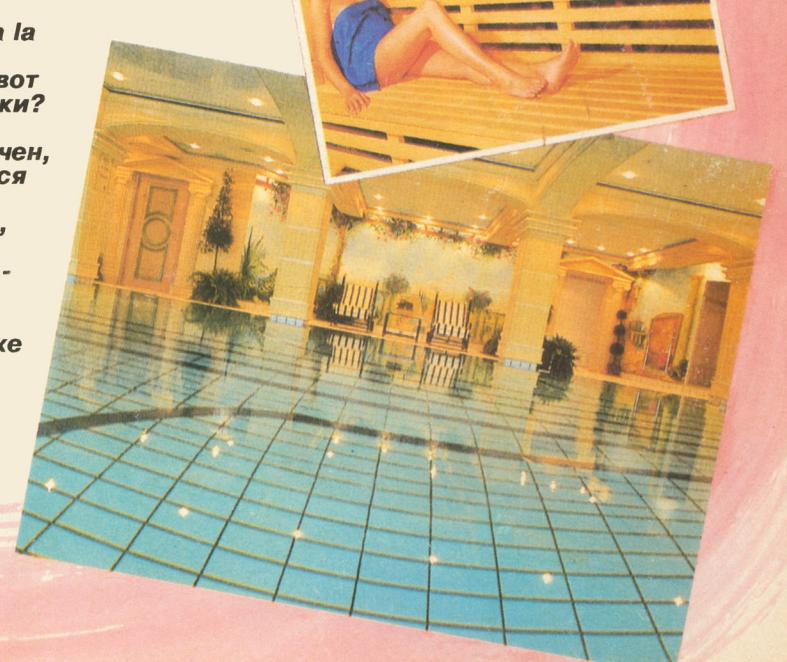
LESURE SUIT LARRI 6

"SHAPE UP,
OR

SLIP OUT!"



ЭЙ, ЛАРРИ, НЕ ПОРА ЛИ ТЕБЕ ОТПРАВЛЯТЬСЯ НА ВОСТОК?
ПО-МОЕМУ, ВОСТОЧНЫЙ ТАРЕМ
ЭТО КАК РАЗ ТО, ЧТО НАДО!
А. ЛАРРИ?



Oн чем то напоминает мне старого знакомого — кролика Багз Банни. "Hello, Miss. My name is Larri. Larri Laffer" — с этого приветствия начинаются знакомства (и приключения) Ларри с очаровательными обитательницами отеля La Costa Rocca, куда наш герой-любовник, выиграв телевизионный конкурс, отправился отдохнуть, развлечься и поправить здоровье. Хотим сразу предупредить, что ниже следующее решение игры адресуется тем, кто "намертво" застрял на каком-то этапе, либо же изначально не верит в собственные силы. Тем же, кто еще сохранил немного оптимизма, дадим несколько общих рекомендаций: тщательно обследуйте все закоулки отеля и окрестности; не поленитесь обойти все во второй или даже третий раз — может появиться кое-что новенькое; собираите все вещи, какие можно — пусть даже это походит на воровство; изучайте все детали обстановки; ищите девушек, говорите с ними и старайтесь выполнить их требования; ни один персонаж в игре не случаен — каждый может что-то дать вам или быть полезен; места, где с Ларри происходят всякие неприятности, как правило, играют важную роль в выполнении заданий, надо только знать подход.





Итак, вы оказались в холле отеля. Подойдите к девушке за стойкой и поговорите с ней. После того, как она даст вам ключ, поднимитесь в свой номер (направо-наверх). На столе вы увидите три карточки, на одной из них все нужные вам телефонные номера. После этого зайдите в ванную комнату и откройте кран — цвет воды отпугнет кого угодно. Вызовите по телефону сантехника. Заодно можете позвонить по номеру 75, результаты звонка пригодятся вам в дальнешем. Выйдя из комнаты (можете сразу прихватить букет цветов из вазы на столе), вы увидите тележку горничной — возьмите из нее рулон туалетной бумаги, салфетку, брикет растворимого супа, крем для рук. Зайдя к тележке с другой стороны, возьмите пакет ниток для зубов и коврик для туалета. Лифт и машина для делания льда, расположенные рядом с вашей комнатой, вам пока недоступны, а лифт — так и вообще никогда не понадобится. Так что лучше не тратить время на их изучение. Лучше потратить его на изучение девушек. Начните с Gammie — девушки за гостиничной стойкой. Если отбросить в сторону светскую болтовню и любезности, то выяснится, что она мечтает пробраться в высший свет кинозвезд и фотомоделей. Но для этого ей нужно воспользоваться машиной для коррекции фигуры. Оказывается, у бедняжки, при всей

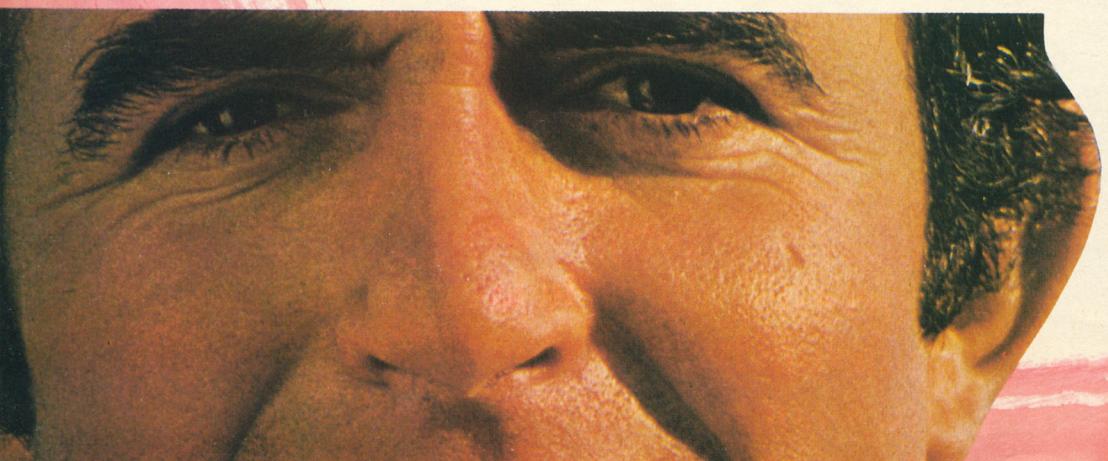
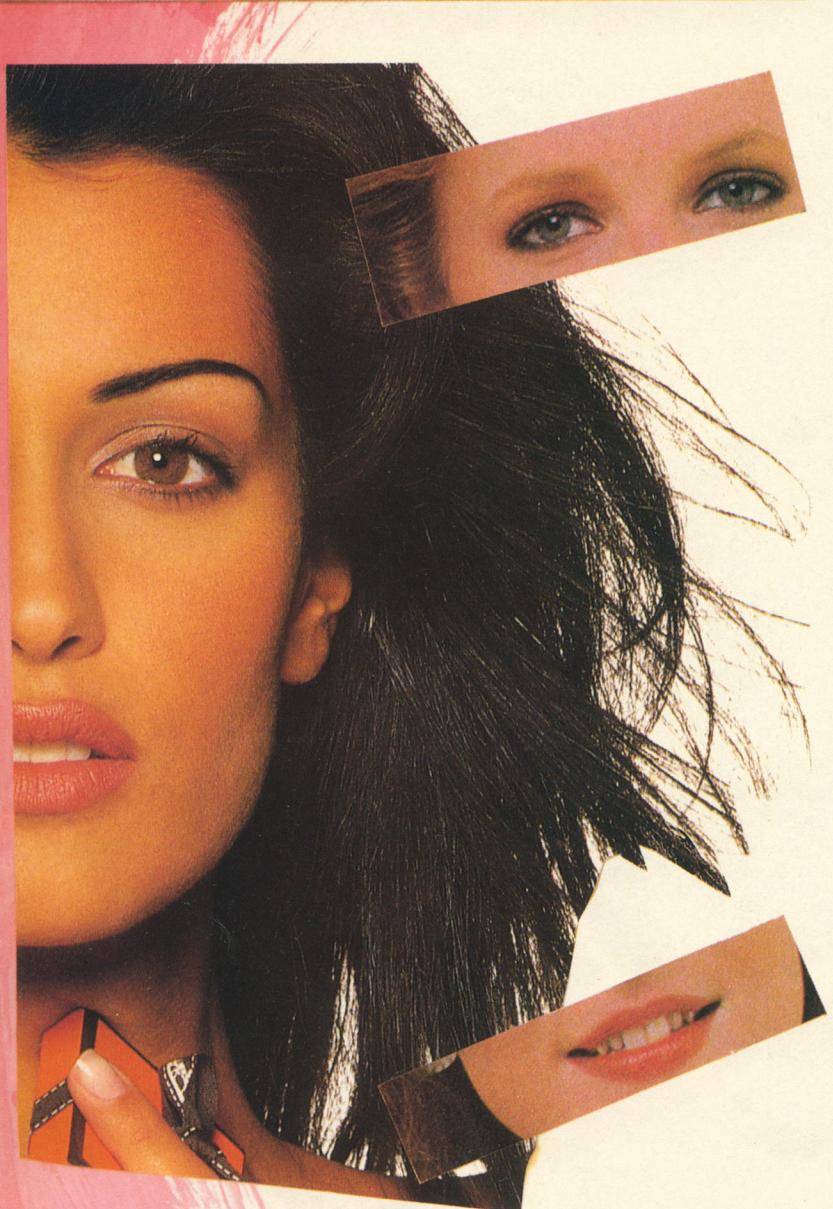
привлекательности верхней части ее фигуры, очень... (гм...), несколько тяжеловат низ. Машину (кто не знает — она за первой дверью в левом коридоре, а там — правая крайняя дверь) надо чинить. Для этого вам понадобятся гаечный ключ, смазка и эластичный спортивный бандаж. Гаечный ключ (и напильник, который пригодится позже) надо стащить у сантехника. Для этого предварительно бросьте в унитаз рулон туалетной бумаги. Вернувшись однажды в свою комнату, вы обнаружите в ванной сантехника, который с проклятьями извлекает из унитаза застрявшую там бумагу. Это удобный случай, чтобы стянуть у него все необходимое. Впрочем, это можно сделать, и когда он ремонтирует раковину. Машинную смазку вполне заменит банка старого жира, которая валяется в мусорном баке в задней комнате кухни (кухня — первая дверь в правом коридоре). Эластичный бандаж вы найдете в спортивном зале. Вы увидите, что с его помощью девушка на вибротренажере сбавляет вес. Выйдя из зала и тут же вернувшись, вы обнаружите, что место на вибротренажере освободилось. Хватайте бандаж! Заодно можно познакомиться с Thunderbird (она рядышком качает мышцы эспандером и ничуть не обращает внимания на ваши проказы). Теперь можно чинить машину. Возьмите жир и смажьте левый трубопровод, затем бандажом перевяжите порванный правый. Но машина по-прежнему не работает. Теперь надо гаечным ключом раскрутить центральную часть, приподнять крышку и достать оттуда засорившийся фильтр. Фильтр промывается в той же задней комнате кухни (раковина в вашей комнате маловата). После того, как вы поставили на место фильтр и закру-



тили обратно гайки, можно полюбоваться, как машина работает. Зовите Gammie! Но на этом ее прихоти не кончаются: улегшись на процедурную лежанку, она тут же заявит, что ей жарко и плохо и потребует апельсин. Апельсин спрятан в груде салата на кухонном столе. Идеальная фигура требует жертв — Gammie страдает, и Ларри, чтобы облегчить ее участь, должен сделать Gammie холодный компресс на лоб. Для этого берется салфетка (из тележки у дверей вашей комнаты), намачивается в воде и затем охлаждается в рефрижераторе на кухне. Положив мокрую салфетку в рефрижератор, закройте дверцу, выйдите и тут же вернитесь — компресс готов. Но страдания Gammie на этом не кончаются — теперь ей подавай бутылку минеральной воды. Прогуляясь по правому коридору, искомую бутылку можно обнаружить возле дверей одного из номеров, на подносе со снедью. М-да... Кажется, Ларри удовлетворил все мыслимые прихоти Gammie, но ветреная красавица, обретя фигуру топ-модели, теперь даже и не думает о неказистом парне рядом с ней. Она упархивает, оставляя вас в горестном недоумении. Что-ж, горький опыт прибавляет мудрости — пойдите на пляж и копните в песке. Там вы обнаружите старинную лампу (джинна, к сожалению, в ней нет). Если вам удастся ее зажечь (предварительно налив в нее масло из крана посреди машинного зала), то Ларри обретет светоч знаний. Теперь можно зайти поболтать с Розой. Она находится в комнате

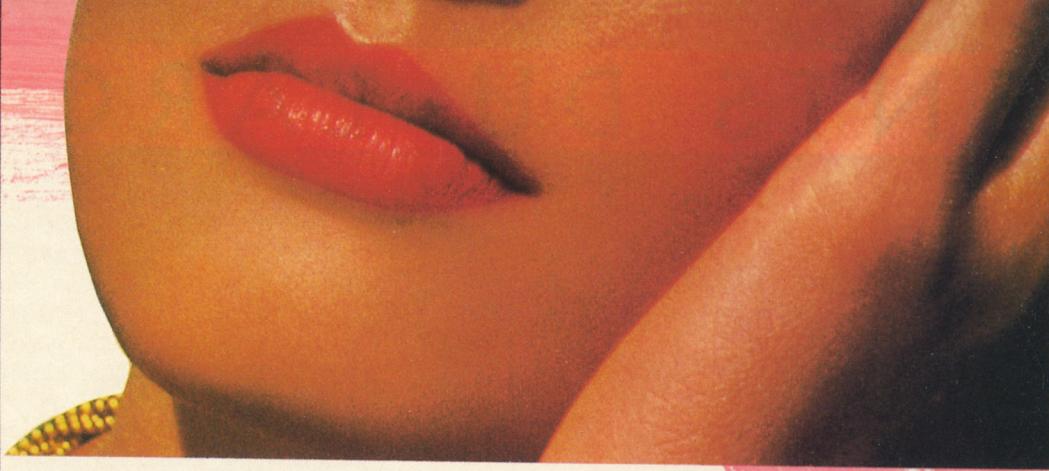
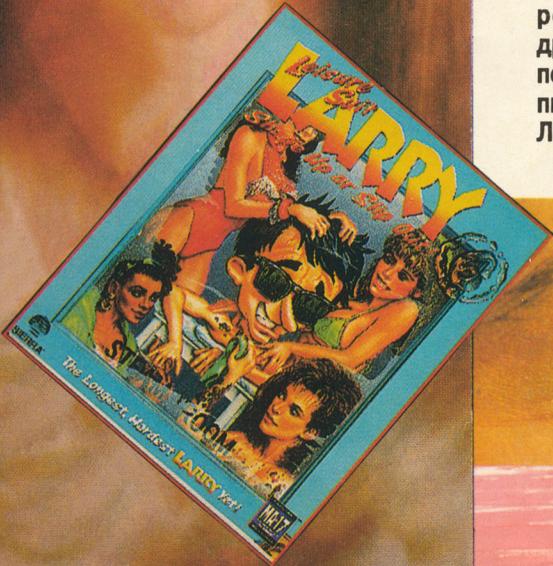
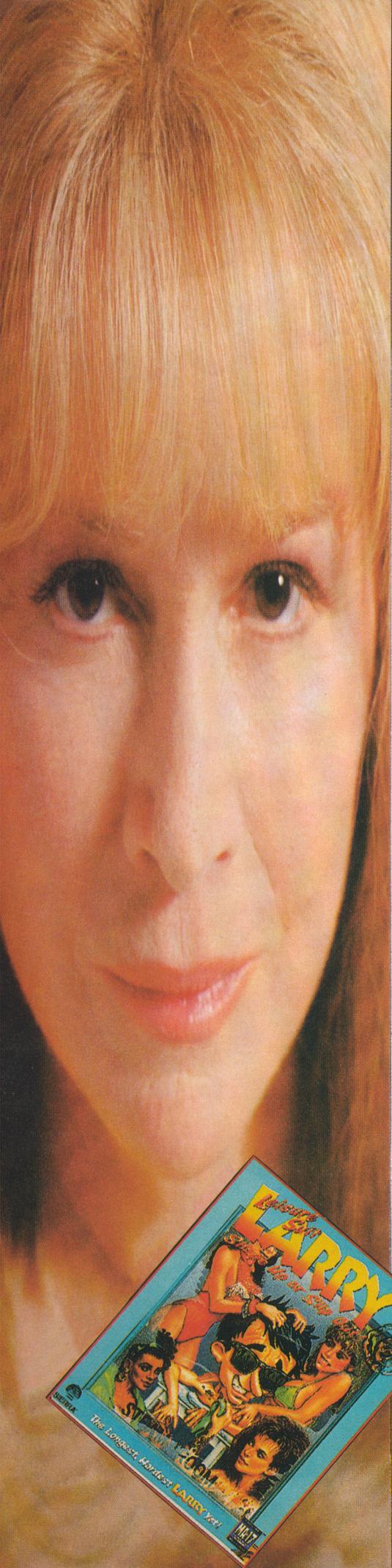
водных процедур, за левой крайней дверью от Гарри, который выдает полотенца. Познакомившись, вручите ей цветы, прихваченные из номера. Роза, растаяв, вручит вам ответный презент — орхидеи, и предложит испытать ее мастерство водолечения. Незабываемые минуты! Но, увы, на этом столы приятное знакомство заканчивается. Заглянем с горя в бар? (В подвале в правом коридоре.) Он пустынен, а нахального вида бармен сквозь зубы цедит, что спиртное на территории отеля не употребляется. Однако в баре есть спички (на стойке у стены), и можно зажечь лампу. Для этого надо щелкнуть мышкой на значок молнии в меню и ею зажечь спичку, а уж спичкой лампу. Броде больше в баре делать нечего, но если спустя какое-то время вы заглянете туда еще раз, то обнаружите на сцене музцирующую певицу — Burgundy. На попытки заговорить она не отвечает и поэтому придется оторвать ее от микрофона, оборвав провод (случайно, конечно). Burgundy любит кантри и от напряжения голосовых связок у нее постоянно пересыхает в горле. Ей нужно пиво. Задача не из легких — на территории отеля спиртного не найдешь. Искать надо за ее пределами. Ворота находятся в саду (по правому коридору до самого конца), но, чтобы выйти, нужен пропуск. Его можно раздобыть у кого-либо из служащих. Таким служащим оказывается потрясающе эффектная преподаватель аэробики — Cavarichi (дверь за гимнастическим залом). Встаньте на свободное место

Поистине к каждой женщине нужен свой подход. Мы, конечно, не призываляем вас быть похожими на Ларри, но посмотреть на него внимательнее, наверное, стоит.

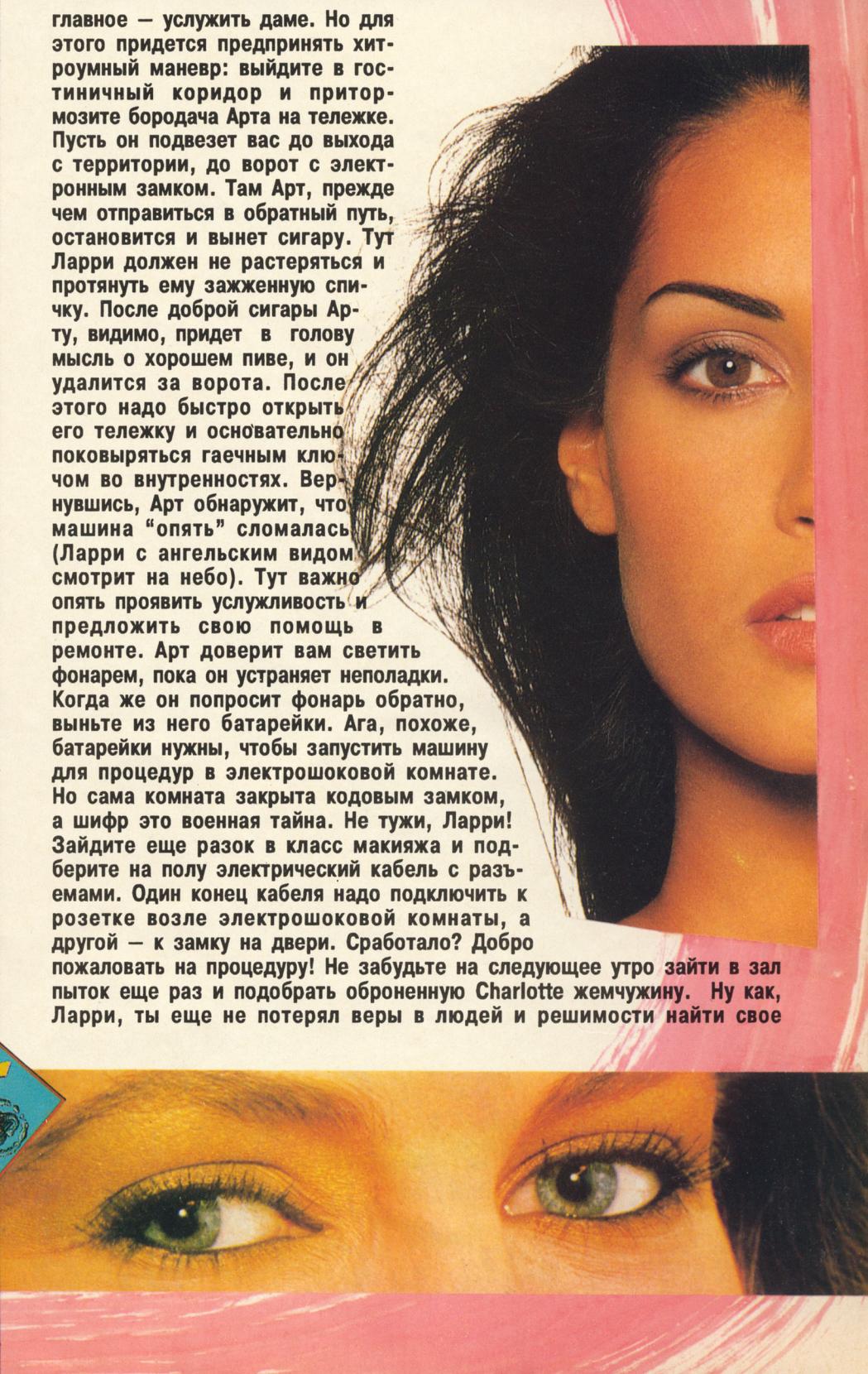


в зале и мешайте занятиям. Раздраженная инструктор, после нескольких замечаний распустит группу и после этого с ней можно поговорить. Красноречие Ларри быстро смягчит гнев Сав, и после некоторых колебаний она отдаст свой служебный пропуск, заодно, назначив свидание в сауне (! Вот это молодец, Ларри!). Использовав пропуск, выйдите за ворота, зайдите в палатку и там в ящике можно взять пиво. Вернувшись, снова отвлеките Burgundy прежним маневром и вручите пиво. Но, промочив горло, она вновь возвращается к прежнему занятию. Хм, что теперь делать — не совсем понятно. Попробуйте еще пива! После второй порции Burgundy надоедает петь и она также приглашает вас в сауну. Пройдите вслед за ней в раздевалку за сценой и там (Ларри, это не клептомания?) возьмите оставленное Burgundy платье. Перед сауной не забудьте взять у Гарри полотенце, а ваш шкафчик — крайний правый внизу. Чтобы раздеться, выберите в наборе веющей полотенце и щелкните им на открытую дверцу шкафчика. В сауне вас ждет сюрприз — обе девушки пришли одновременно! Постарайтесь их уговорить не драться. Охладить накаленную атмосферу можно ведром воды, но, воспользовавшись паровой завесой, обе красотки исчезают. Правда, Burgundy забыла свой серебряный браслет — добрая память!

Кстати, не забудьте после сауны (или грязевой ванны) принять душ, иначе могут возникнуть проблемы со шкафчиком для одежды. Следующую девушку, которую вам предстоит покорить своей находчивостью и готовностью помочь, зовут Shablee. Она коротает время в учебном классе по макияжу (подвал в левом коридоре). Любопытный Ларри скоро выясняет, что бедняжка страдает от отсутствия вечернего туалета (видимо, поэтому она безвылазно сидит в классе). К счастью, Ларри не привык долго раздумывать над подобными проблемами. Помните, платьем он благоразумно запасся в раздевалке Burgundy. Какая удача, что размеры у девушек совпадают! Простодушной Shablee даже не приходит в голову, что красивое вечернее платье, с помпой преподнесенное Ларри, только что носила другая. От радости она на все согласна и приглашает Ларри на романтический пикник на берегу моря. Вот только... Shablee не хочет ребенка — ты понимаешь, Ларри? Не беда, все в наших руках — подходящий контрацептив Ларри найдет на собственной кровати в номере. Это результат звонка "с сюрпризом" по номеру 75. Теперь скорее на пляж! Shablee уже подготовила шампанское (где она его раздобыла?) и после недолгой беседы можно приступить к более близкому знакомству, предварительно вручив собеседнице свою находку. О!.. Вернувшись на следующее утро на пляж, Ларри может забрать так и не-печатное шампанское — в хозяйстве все сгодится. С кем бы еще познакомиться? Charlotte, конечно! Она принимает грязевые ванны, наверняка, вы ее уже видели. Ее желание — электрические батарейки (зачем голому человеку батарейки?!). Хорошо, для Ларри



главное — услужить dame. Но для этого придется предпринять хитроумный маневр: выйдите в гостиничный коридор и притормозите бородача Арта на тележке. Пусть он подвезет вас до выхода с территории, до ворот с электронным замком. Там Арт, прежде чем отправиться в обратный путь, остановится и вынет сигару. Тут Ларри должен не растеряться и протянуть ему зажженную спичку. После доброй сигары Арту, видимо, придет в голову мысль о хорошем пиве, и он удалится за ворота. После этого надо быстро открыть его тележку и основательно поковыряться гаечным ключом во внутренностях. Вернувшись, Арт обнаружит, что машина "опять" сломалась (Ларри с ангельским видом смотрит на небо). Тут важно опять проявить услужливость и предложить свою помощь в ремонте. Арт доверит вам светить фонарем, пока он устраняет неполадки. Когда же он попросит фонарь обратно, выньте из него батарейки. Ага, похоже, батарейки нужны, чтобы запустить машину для процедур в электрошоковой комнате. Но сама комната закрыта кодовым замком, а шифр это военная тайна. Не тужи, Ларри! Зайдите еще разок в класс макияжа и подберите на полу электрический кабель с разъемами. Один конец кабеля надо подключить к розетке возле электрошоковой комнаты, а другой — к замку на двери. Сработало? Добро пожаловать на процедуру! Не забудьте на следующее утро зайти в зал пыток еще раз и подобрать оброненную Charlotte жемчужину. Ну как, Ларри, ты еще не потерял веры в людей и решимости найти свое





счастье? Тогда вперед! Впереди у нас спортивный зал и несколько брутального вида Thunderbird. Она не против знакомства накоротке, но требует... наручники. Ларри, тут попахивает садизмом, подумай! Но где там, Ларри на крыльях любви несется исполнять желание. Если вы еще не были в будке охранника, советуем зайти. Очень любопытное заведение. Для этого надо выйти на улицу через главный вход (вниз экрана от гостиничной стойки Gammie) и пройти по улице налево-вниз, пока вас не остановит оклик. Полюбовавшись внутренним интерьером и поговорив с охранником, пройдите в зал грязевых ванн. Если обратили внимание, слева-наверху есть видеокамера (да, да из тех самых). Снимите цветочные горшки, чтобы не мешали, раскрутите гаечным ключом крепление камеры и поверните ее в сторону женской душевой. Вернитесь к охраннику, (он увлечен новым ракурсом) — теперь можно стащить у него наручники. Thunderbird назначает свидание в своей комнате. Она третья по счету в левом коридоре. Постучите. М-да, это развлечение на любителя. На память Thunderbird не забывает оставить очередную драгоценность (народный обычай?). Кажется, неохваченной осталась одна Merrily, которая дрейфует вместе с надувным плотиком-баром по водной глади бассейна. При первом посещении бассейна этот бар пуст, и оттуда можно взять темные очки в матерчатом футляре. С другой стороны бассейна, возле запертой двери на вышку, лежит надувной круг. Надуть круг можно, присоединив его к колесу машины с кинопроектором в задней комнате кухни. Но чтобы попасть в воду, нужны плавки, которыми Ларри нигде не запасся. Их надо сделать самому. Из футляра от очков. Для этого он выворачивается наизнанку, наподобие пиджака фокусника, и становится белым. После этого с ним необходимо проделать определенную процедуру при помощи зубных ниток. Теперь футляр годится на роль плавок. Когда Ларри переоденется, надувным кругом щелкните на воду, и он поплынет. К сожалению, Merrily на попытки заговорить не отвечает, зато крайне словоохотливым оказывается ее приятель. Но беседа с ним никакого удовлетворения не доставляет. Merrily надо что-то предложить. Наверное, выпить. Подергайте своего надувного зверя (похоже, это черепаха) за хвост — это послужит сигналом для русалки, которая обслуживает посетителей бассейна.



Она попросит вас предъявить нечто, подтверждающее ваше право на обслуживание. Это нечто — ваш ключ от номера. После доставленного заказа Merrily более благосклонна и рассказывает, что ее мечта — попрыгать с вышки, которая доступна почему-то лишь избранным и всегда заперта на ключ. Выйдите из бассейна и поговорите с чернокожим смотрителем вышки. Судя по всему, он относит вас к числу избранных и поэтому доверяет вам ключ. Откройте дверь вышки и поднимитесь. Но, прежде чем прыгнуть, снимите с ключа слепок при помощи брикета растворимого супа. После этого настоящий ключ можно вернуть, а при помощи слепка и напильника сделать копию. Болванку для ключа надо взять в ящике слева от гостиничной стойки. Копию ключа от вышки торжественно вручите Merrily, презрительно глянув на ее "бойфренда". Дело в шляпе, остается лишь дождаться ночи и забраться вместе с Merrily наверх. Она — сама богиня любви и сама побуждает вас к более решительным действиям. Неплохо бы только смазать себя кремом для рук, чтобы быть уж совершенно неотразимым. О, Merrily, о, женщины! После Merrily Ларри достается некий загадочный манускрипт, содержащий, по всей видимости, нечто очень мудрое. Теперь Ларри весьма состоятельный человек — в его распоряжении целый набор драгоценностей, цветы, шампанское, таинственные артефакты. Что же со всем этим делать? Кстати, шампанское надо охладить. Машина для льда возле вашей комнаты — то, что надо. Прогуляйтесь еще раз по отелю. Точнее — зайдите в заднюю комнату кухни и поманипулируйте с кнопками транспортера в задней стене. Он вас доставит в пентхаус на верхнем этаже отеля. Дверь справа от лифта вам не нужна, лучше сразу отправляйтесь налево на балкон, где в мечтательном самосозерцании находится Shamara. Ее желания неясны ей самой. Значит, решать должны вы сами. Подарите ей орхидеи, затем серебряный браслет, жемчужину (порядок здесь не так уж важен), светоч знаний, слова мудрости, бриллиант из браслета Thunderbird, абстрактную золотую скульптуру (она образовалась из золотого медальона Ларри под воздействием электротока) и, наконец, охлажденное шампанское. Неужели это оно — счастье?



РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

Владимир БОРЕВ – главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ – главный художник
Елена Крымова – первый зам. гл. редактора
Сергей Булгаков – генеральный директор
издательского дома

Леонид Потапов – зам. генерального
директора
Лилия Коган – зам. гл. редактора
по технологиям и производству
Марина Горлова – ответственный секретарь
Юрий Конашков –
руководитель компьютерного бюро
Николай Абрамов –
ведущий редактор журнала

"ВидеоАсс" КОРОНА

Ольга Коган – художник номера

Ольга Рухлова –
компьютерная верстка номера

Георгий Самсонов –

ведущий редактор журнала

"ВидеоАсс" ЭКСПРЕСС

Дмитрий Салынский –

ведущий редактор журнала

"ВидеоАсс" ПРЕМИЕР

Валерий Катков –

ведущий редактор журнала

"ВидеоАсс" САТЕЛЛИТ

Любовь Агрова –

ведущий редактор журнала

"ВидеоАсс" ФАВОРИТ

Валерий Поляков –

ведущий редактор журнала

"ВидеоАсс" DENDY

Любовь Агрова, Ольга Рейзен –

ведущие редакторы журнала

"ВидеоАсс" SUNRISE

Людмила Картузова –

референт-координатор

Мария Голикова – референт-переводчик

Татьяна Перцева – технический редактор

Ирина Потёмина – корректор

Члены Редакционного совета:

Кристиан Левенер (Франция)

Ринальдо Бианда (Швейцария)

Эрик Венсен (Франция)

Марк Андерсен (Франция)

Жан-Жак Бернар (Франция)

Марко-Марко Гонзано (Италия)

Александр Чернявский (Россия)

Григорий Симонович (Россия)

Татьяна Королева-Габелю –

зав. корпунктом Варшаве

Изабель Менье –

зав. корпунктом в Париже

Адрес редакции:

109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Для писем: 103031, Москва, 9-я з.

Телефоны: 151-96-87, 118-89-55,

279-95-59, Fax: 118-89-47.

Специализированное агентство

ВИДЕО-АСС (вопросы реализации)

Валерий Дубинин – зав. агентством

109280, Москва, Велозаводская ул., 6а

Телефоны: 118-89-55; 118-89-47.

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ –

специализированное агентство по размещению
рекламы на транспортных средствах

Телефон: 430-16-52 Fax: 932-32-43.

Цена свободная. 1994 год.

ISSN 0868-5967 «ВидеоАсс»

© «ВидеоАсс», 1994

Издательский дом "ВидеоАсс" представляет на территории России и государств Содружества интересы издательской группы «Ашетт-Филипакки-пресс»

На основании соглашения, подписанного в Париже 10 февраля 1992 года, «ВидеоАсс» получает от «Ашетт-Филипакки-пресс» лицензию на использование марки, логотипа и издательских материалов журналов «PREMIERE» и «Video 7» на всей территории России и независимых стран Содружества.

Верстка изданий "ВидеоАсс" производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой "V.I. Ltd". Tel., Fax: 231-59-65.

Продолжается подписка на издания **ВИДЕО-АСС**

по каталогу «Известий»

ВИДЕО-АСС DENDY –
подписной индекс 92200

ВИДЕО-АСС ЭКСПРЕСС

подписной индекс 92202

ВИДЕО-АСС PREMIERE

подписной индекс 92201

HIFP

Hachette
Filipacchi
Presse

VIDEO7

PREMIERE

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

ВИДЕО-АСС

PREMIERE

ЭКСПРЕСС

САТЕЛЛИТ

ФАВОРИТ

DENDY

КОРОНА

SUNRISE

Ищите и требуйте журналы семейства "ВИДЕО-АСС"!

"ВидеоАсс" КОРОНА

Новый журнал — о компьютерных играх для PC, материалах о фирмах-производителях техники, обзор компьютерных новинок, и главное — игры для всех, увлекающие зрех.

"ВидеоАсс" ЭКСПРЕСС

В ближайшем номере: Анн Парийо; Уиллем Дефо; суперпремьера «Волк»; критика по-американски; обзор новых американских фильмов; киноафиши США (май) и другие материалы (подписной индекс по каталогу «Известий» 92202).

"ВидеоАсс" ПРЕМИЕР

Сто страниц австрийской полиграфии о кинозвездах и лучших фильмах мира! Герои ближайшего, 22-го номера — Изобель Юппер и Микки Рурк, американское «поколение Икс» и Роберт Олтмен, Кароль Буке, Трентиньян, Кэтлин Тернер и другие...

"ВидеоАсс" САТЕЛЛИТ

Журнал-спутник глобальной сферы масс медиа. Просто о сложном — наш девиз! (Подписной индекс по каталогу «Известий» 39308 (Агентство «Книга-Сервис»)).

"ВидеоАсс" ФАВОРИТ

В ближайшем номере: ужас на киноэкране — антология жанра, не знающего простое. Зло изобретательно и неистребимо, жанр ужасов не исчезнет.

"ВидеоАсс" DENDY

На его страницах последние новости мира компьютерных и видеогеймов; полные решения наиболее сложных и увлекательных игр, их пародии; хит-парады лучших игр месяца и, конечно же, Fun-Club с конкурсом описаний игр, присланых читателями (подписной индекс по каталогу «Известий» 92200).

"ВидеоАсс" SUNRISE

Восход нового журнала: серьезные обзорные статьи о кино и сплетни из жизни звезд, портреты, плакаты, рекомендации по видеоновинкам. Коллекционеры актерских фото, приготовьте ваши альбомы!

Официальный и эксклюзивный дилер на территории России и стран СНГ компаний SOLAR GARD International Inc. (США) и BRUXAFOL Folein GmbH (Германия) российская фирма ООО ВИКИНГ ПРЕДЛАГАЕТ
охранную самоклеющуюся металлизированную ПЛЕНКУ ARMORCOAT и ARMORGARD.

Пленка защитит стеклянные поверхности ваших домов, офисов и автомобилей от попыток грабежа, проникновения внутрь, актов вандализма, прослушивания разговоров, ультра-фиолетовых лучей, радиации, взрывов бомб и зажигательных смесей и сохранит микроклимат в помещении.

При желании покупатель может установить пленку самостоятельно.

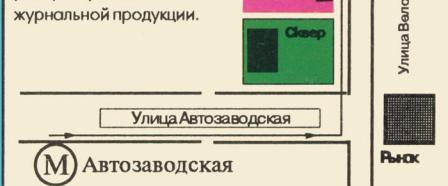
Покупая пленку у нас вы страхуете себя от подделок.

Оптовым покупателям предоставляется скидка.

Тел: (095) 118-89-47 (55) FAX: 118-89-47

АГЕНТСТВО ВИДЕО-АСС

Приглашает оптовых и мелкооптовых распространителей журнальной продукции.



«ВидеоАсс» КОРОНА зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Регистрационный № 012613.

Любые перепечатки из изданий «ВидеоАсс» допускаются только с непосредственного предварительного согласия редакции и со ссылкой на нашу фирму.



Берстка, оригинал-макет **ВИДЕО-АСС**
Стэйбл, плёнки — Ашетт-Филипакки Пресс
Цветоделение, печать типография г. Тампере
Редакция "ВидеоАсс", 109280, Москва, Велозаводская, дом 6а, тел. (095) 118-89-55, 279-95-59, факс (095) 118-89-47

Россия
Франция
Финляндия

ВЗОЙАЙТЕ НА ПРЕСТОЛ ВАШЕГО БИЗНЕСА ПО СТУПЕНЬКАМ НАШИХ ПОЛИГРАФИЧЕСКИХ УСЛУГ



КОРОЛЕВСКИЙ УРОВЕНЬ ПОЛИГРАФИИ

Календари, буклеты, брошюры, афиши, папки, наклейки, бланки, визитки, удостоверения, конверты, ручки, зажигалки, записные книжки, наборы сувениров и многое другое.

ВСЕ ЭТО С ВАШИМ ЛОГОТИПОМ И КООРДИНАТАМИ, ЗА РУБЛИ, НО НА ВЫСШЕМ ЕВРОПЕЙСКОМ УРОВНЕ,
ОЧЕНЬ НЕ ДОРОГО, НО БЫСТРО.

Издательский дом "ВИДЕО-ФСС"

Образец качества в Ваших руках. ТЕЛ. 1188955, 1188947 FAX 1188947

ПРЕДЛАГАЕМ:

- * **все виды строительно-монтажных и отделочных работ;**
- * **реконструкцию и капитальный ремонт зданий, сооружений, офисов;**
- * **строительство коттеджей, дач "под ключ";**
- * **ремонт квартир;**
- * **остекление балконов и лоджий**

АО "ОРИОН"

**Быстроту
и качество
гарантируем!**

Адрес:
г. Москва,
Ломоносовский пр.,
дом 27а.
Тел.: 939-04-89
902-95-12

ИЗГОТОВЛЕНИЕ:

- * **строительные бытовки;**
- * **торговые палатки;**
- * **металлические гаражи, двери,
решетки и проч. (на заказ)**

**МЫ
СТРОИМ
БУДУЩЕЕ ДЛЯ ВАШИХ
ДЕТЕЙ!**